

SPECIALE: TUTTI I GIOCHI DELLA FIERA DI LOS ANGELES

OLTRE 50 GIOCHI
Solo
4.900
LIRE
(euro 2.531)

**LA RIVISTA PER
CHI GIOCA
PLAYSTATION
PSONE - PS2**

PLANET PLAYSTATION

www.gamearena.it



100% INDIPENDENTE Anno 3 - N. 7 luglio 2001

**ONIMUSHA
WARLORDS**
ZOMBIE
SULLA PLAY 2

**NBA
HOOPZ**
BASKET,
MUSCOLI
E BOTTE

**C12: FINAL
RESISTANCE**
RISOLTO
L'ULTIMO DEGLI
SPARATUTTO



**Tomb Raider
The Movie**

**LARA
NON È PIÙ
UN GIOCO**



MAG
MEDIA GROUP

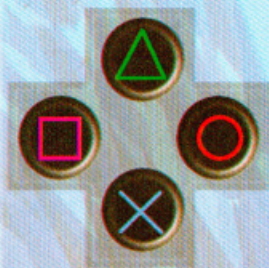
Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART. 2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBBL. 45% - MI

ISSN 1127-6967



9 771127 696001

Playstation and the Playstation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



La fiction estiva di Planet Playstation

IL RITORNO DI ROB*

Parte 1
di Roy Zinsenheim

"Dai Rob, non puoi fare così, prendi una decisione. Non stare lì

a locciartelo. Non ti capisco".

"Ma non è una cosa semplice. Io con questa ci sono cresciuto, ci ho vissuto, ho fatto l'amore, mi sono incazzato, ho riso, ho pianto. Lasciarla così, mi sembra di tradirla, tradire me stesso".

"Pronto, pronto. Su che frequenza sei sintonizzato? Ti sei assicurato che il collegamento al cervello sia perfezionato? Te la stanno sbattendo in faccia, regalando, gratis, no-pay, e tu stai su a pensarci? Non ti capisco".

"Lo sai, lo sai. Regalata così non mi piace. Devo conquistarla. Sudarla. Lei deve conquistarmi. Capirmi. Se non c'è sofferenza non vale niente. No pain no gain. Ci proverò, la studierò, cercherò di capire perché vuole venire con me, la toccherò, corteggerò, ma fino a quando non scatta il colpo di fulmine, la mia vecchia non la mollo. Cavoli, c'è tutta la mia storia lì dentro".

"Ti mollo. Quando fai così ti perdo. L'astronave non risponde più ai comandi. Come l'altra volta, con quel pirla di Duke. Questa storia te la giochi in single-player. Ciau".

Non importa. Tanto poi mi richiama. E' il mio miglior amico. Ma non può sempre capirmi. Sono fatto così. Io penso. Poi ripenso. Poi ci penso su ancora. E poi decido. Decido di pensarci bene. Perché non mi piacciono le cose facili. Quelle che piovono dal cielo, come quei palloncini che gettano dagli aerei sulle spiagge. Corri a prenderle. Le consideri dovute. Un giusto premio alla tua libidine. Da usare, consumare e gettare via. Poi allarghi le braccia e aspetti il passaggio del prossimo aereo di rifornimenti. La grande organizzazione no-profit del cielo. Stacchi il cervello e balli al ritmo che arriva dalle casse del dj universale. Consumi tutto. Non perché lo vuoi. Perché c'è. Pasticche elettroniche per alleviare la fatica del pensiero. E' tutto facile. Tutto vale tutto. Ok, il prezzo è sempre giusto. Io non ci riesco. Mi piace scegliere. Mi piace soffrire le cose. Viverle fino in fondo. Ve l'avevo detto l'altra volta. Non leggo mai le soluzioni. Non uso le cheat. Non ho mai inserito una memory card. Gioco senza rete. Sempre. Penso alle parole del mio amico G. Te la stanno sbattendo in faccia. Già. Sono maturo. Almeno così dicono alla mia scuola. Ho scritto e parlato bene. Non ho guardato neanche il voto e il giudizio. Mi bastava stare sopra quella riga rossa. Grazie e arrivederci. Maturo per loro, che non rivedrò mai più. E per tutta la gente che adesso si aspetta tanto da me. Sono maturo? Per loro sì, io

non so. Penso e spero di non esserlo mai veramente. Mi piace avere la facoltà di sparare cazzate e aver voglia di crescere sempre. La maturità è un traguardo ambizioso. Da rincorrere tutti i giorni. Un livello bonus alla fine del gioco. Entrarci adesso non mi sembra maturo. Prematuro. Per i miei è comunque festa. Sono bravo. Ho risposto bene all'ultima domanda. Si è accesa la luce verde. Sono diventato miliardario. Gerry Scotti e l'assegnone prendono la forma di una PS2. Non sono mai riuscito a staccarmi dalla mia vecchia Dea Grigia. Ho ancora il vecchio pad, tutto consumato e dal filo corto. Pollici che stanno peggio del ginocchio di Ronaldo e almeno un paio di diottrie in omaggio. Viviamo insieme da cinque anni. Ci conosciamo troppo bene. Pregi e difetti. Questa nuova, esotica e di colore, mi fa quasi paura. E' un figone. Niente da dire. Corpo da sballo, meccanica siliconata, grandi promesse per il futuro. Una vera Regina. Algida e perfetta. Onnivora. Dove la porti lei si adatta. Dai Teletubbies a Quake, dallo Snowboard SSX a Moretti in Dvd. Da Lara Croft virtuale a Lara Croft in Jolie. Tutto. Tanto. Me la stanno sbattendo in faccia. Come Lara sulla copertina di Planet Playstation. Sfoglio la rivista. Recensioni, anteprime, tutto regular. Sempre più PS2. La Regina muove e dà scacco. Leggo Pitone. Anche a lui piacciono le cose vere. Forse diverse dalle mie. Ma vere. Anche lui viaggia in PS2 Class. C'è quello nuovo dalla faccia tonda. Sogliola. L'hanno spedito a Los Angeles per una fiera di videogames. Una fiera di videogames? Chi vogliono pigliare per il culo? Cinque giorni di giochi, sole, mare, tette, spider, lapdance, feste, birra e rock'n'roll. Dove inizia la coda per fare questo 'lavoro'? Sogliola confessa. Non mi piglia per il culo. Ammette di avere culo. Mi piace anche Sogliola. Mi sa che anche lui ha ceduto alla Regina. Sbattuta in faccia.

"Ciau Rob, c'è del movimento in piazza. Che ffai?"

"Ciau G. Sto uscendo. Vado a prenderla. La porto a casa e la lascio inscatolata per un pò. Ci conosceremo. Piano piano. Costruiremo il nostro rapporto. Vediamo se diventa Regina di Cuori".
"Bravo. Ffai rapido che alle sette ci becchiamo per l'happy. E stai pettinato. Che oggi c'è Regina. Quella vera. In Flesh and Blood. Il Passaparola è che la Letterina vuole completare l'alfabeto. Partecipi?"

"Due Regine in un colpo solo?"

Penso, ripenso e strapenso. In un nanosecondo. L'intestino batte il cervello 2-0. Fuori casa.

"Arrivo".

... continua...

* La prima avventura di Rob è stata pubblicata su Planet Playstation n° 1-2001

PLANET PLAYSTATION MENU

PROVA PLANET

Dave Mirra Maximum Remix	28
Asterix Mega Madness	30
UEFA Challenge 2001	32
Spec Ops: Covert Assault	34
NBA Hoopz	36
Harvest Moon: Back to Nature	38
Louvre - La maledizione finale	40
Teletubbies	42
Batman: Gotham City Racer	43
Megaman X5	44
F1 World Grand Prix 2000	45
MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX	51
Crazy Taxi	53
Rugrats in Paris	54
Onimusha: Warlords	55
NBA Street	56
Red Faction	58

PRIMA IMPRESSIONE

Ralph Wolf all'attacco!	60
Gran Turismo 3 A-Spec	62
Wacky Races	63

IMPORT

Digimon World 2	66
-----------------	----

CLASSIC

Legacy of Kain: Soul Reaver	68
Moto Racer 2	70
Value Series	72

PLANET SPECIAL

Nuovo Cinema PlayStation	12
Speciale E3	16
Un'emozione chiamata PlayStation	22

AREA SOLUZIONI

C-12: Final Resistance	86
------------------------	----

RUBRICHE

Posta & Pitonate	4
Planet News	8
Planet Cheat	74
Planet Hardware	76
Games Wanted	78
I migliori giochi di Planet PlayStation	96



▲ Dave Mirra Freestyle BMX - Maximum Remix

Centinaia, anzi, migliaia di trick con cui impressionare le ragazze. Senza mani... senza piedi... fenza denti...

Speciale E3 ▶

Tutte le novità di Los Angeles viste attraverso gli occhi dell'inviato più improbabile e sorprendente che mai abbia attraversato l'Oceano Atlantico.



◀ C-12 - Final Resistance

Risolto per voi l'intricato caso dell'invasione degli ultracorpi e finalmente rivelata la verità: Sogliola è un alieno!



◀ **Nuovo Cinema PlayStation** ▶
 Due star: una di pixel, l'altra in carne ed ossa. Aki Ross, da Final Fantasy con furore e Angelina Jolie, l'incarnazione peccaminosa della nostra amata Lara Croft. Due eroine che vi terranno compagnia sui bollenti schermi estivi!



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
 Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

Publisher:



Via Frua, 15
 20146 Milano
 Tel: 02/4854541
 Fax 02/48545466

Direttore: Roy Zinsenheim

Managing Editor: Claudio Somazzi

Publishing Editor: Walter Minucci

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION PSONE - PS2



Chief Editor: Roy Zinsenheim

Senior Editor: Walter Minucci

Art Director: Cristian Ghezzi

Art Team: Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale: Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Luca Di Bella, Massimo Losa, Marco Magni, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Christian Pettini, Matteo Pozzi, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno, Stefano Vanini

Impianti Prestampa: Grafotitoli & Bassoli
 via G. Carducci, 221 - Sesto San Giovanni (Mi)

Stampa: A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14
 Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione per l'Italia:
 R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2
 20132 Milano - Tel. 02/2588

Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

Concessionaria Pubblicità:
 P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
 via Quaranta, 29 - 20141 MILANO -
 Tel: 02/579621 r.a. - fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini

ISSN 1122-1313
 © Media Group s.r.l.

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...

- Fax: 02/48545466
- E-mail: playstation@planet.it
- Internet: www.gamearena.it

LEGENDA

- | | | | |
|---|---|---|---|
| S - su | ↑ | Q - quadrato | ■ |
| G - giù | ↓ | C - cerchio | ○ |
| Dx - destra | → | X - tasto x | ✕ |
| Sx - sinistra | ← | R1 - tasto funzione destra sopra | |
| S1 - diagonale in alto a sinistra | ↖ | R2 - tasto funzione destra sotto | |
| S2 - diagonale in basso a sinistra | ↙ | L1 - tasto funzione sinistra sopra | |
| D1 - diagonale in alto a destra | ↗ | L2 - tasto funzione sinistra sotto | |
| D2 - diagonale in basso a destra | ↘ | N - neutro, nessun tasto premuto | |
| T - triangolo | ▲ | | |



Planet Voto

- | | |
|--------------------|---|
| DA 0 A 40 | Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga! |
| DA 41 A 60 | Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione. |
| DA 61 A 70 | È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no. |
| DA 71 A 80 | Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione. |
| DA 81 A 90 | Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato. |
| DA 91 A 100 | Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile! |

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



umero scoppiettante, quello di questo mese! In sole quattro pagine abbiamo dovuto condensare il report di un torneo casalingo senza precedenti, le vostre lettere, i messaggi dal cellulare e le donnine di Los Angeles! Ragazzi, solo tra queste viscide e rettilinee pagine (nel senso pitonato del termine) riuscite a trovare tanta varietà! Io

so cosa state pensando: "Sì, ma allora le lettere che scriviamo..."? Tranquilli, ragazzi: niente viene cestinato, lo sapete - beh, a parte le mail particolarmente antipatiche... Nei numeri estivi avrò (avremo) sicuramente più tempo per analizzarle tutte e rispondervi a tono: voi non ci crederete, ma trattare con i lettori è uno dei compiti più difficili di un redattore! Però... QUANTO È BELLO?!!?

ESSEMMESE



avevo detto io che rischiava di diventare una rubrica fissa...

Oggetto: QUIZ
Testo: CIAO SONO

FRANCESCO! VORREI CHIEDERVI UNA CHEAT SU DRIVER2. C'È UN GIOCO DI RUGBY? ONI USCIRÀ SU PS? TANTI SALUTI!!

Ciao, non sono Francesco e stamattina mi sono alzato con le palle girate! Che cheat su Driver 2 ci volevi chiedere? Certo che c'è un gioco di rugby: c'è Jonah Lomu Rugby della EA Sports. E ti consiglio di comperarlo perché ha detto che mena personalmente tutti quelli che non ce l'hanno. Oni su PlayStation? Certo, esce in contemporanea con Metal Gear Solid 2 per Vic 20....

Oggetto: SONO ARRETRATO
Testo: È POSSIBILE RICEVERE A CASA I NUMERI DEL 12 DIC 99 E 1 GEN 00 DI PLANET PLAYSTATION?

Gentilissimo lettore, purtroppo non disponiamo di un servizio arretrati del genere - non essendoci neanche un servizio di abbonamento... Però, se vuoi vengo direttamente io a casa tua a servirti la colazione a letto... Cappuccio e brioche?

Oggetto: RICHIESTA CODICI CHASE THE EXPRESS

Testo: MI COMPLIMENTO CON VOI DELLA VOSTRA RIVISTA SONO UFO85 E VI PREGO DI DARMI I CODICI DI CHASE THE EXPRESS CIAO E COMPLIMENTI ANCORA

Anchor mi complimento con te per la tua bravura nel proseguire in un videogioco! Sono talmente indisposto nei tuoi confronti che faccio una cosa che non ho mai fatto: ti do' quei dannati codici. Così ti rovini tutto il gioco (che hai pagato) e io rido. AH-AH! AH.



Metti un pausa, premi L1, L2, R1, R2, Quadrato, X e X ancora. Se qualcuno urla, significa che hai attivato un codice. Ma non ti dico quale.

Oppure, sempre in pausa, prova a premere L1, R1, X, Cerchio e Quadrato. Il treno dovrebbe cambiare percorso, diventando un locale che ferma a tutte le stazioni, compresa quella di Caronno Pertusella, Pessano con Bornago e Cocomaro di Focomorto.

Oggetto: MESSAGGIO DAL CELLULARE

Testo: DOVETE PUBBLICARE SUL PLANET CHEAT GLI AIUTI DI PARASITE EVE 2

... se sperate di rivedere vivo il vostro cane! Inoltre, dovete portare un milione di rupie in banconote di piccolo taglio, usate e non marchiate, alla cabina telefonica della fermata MM di Molino Dorino. Siete avvertiti!

Oggetto: AIUTO

Testo: CORTESEMENTE VORREI SAPERE SE CI SONO GUIDE O TRUCCHI X IL GIOCO ALONE IN THE DARK 4 RISPOSTA GRAZIE Certo che ci sono!

Oggetto: AIUTO

Testo: CORTESEMENTE VORREI SAPERE SE AVETE TRUCCHI O GUIDE DEL GIOCO ALONE IN THE DARK 4 O INDICATEMI UN SITO GRAZIE

Allora: a me sembra che tu sia disperso, da solo, nel buio... Cheat non ce ne sono - e per fortuna! MA CHE CAVOLO DI GIOCO SAREBBE SE CI FOSSERO LE CHEAT?!! Per il walkthrough è un altro discorso... Lo trovi sulle pagine di Planet, numero di agosto. Se invece hai fretta, controlla pure www.gamearena.it e vedrai che la trovi, la soluzione. Se posso indicarti un altro sito, ce n'è uno con un sacco di femmine mezze scosciate che...

SVELATA LA VERITÀ SU EMINEM! L'ARTISTA CONFESSA: "SÌ, È VERO, SONO BIANCO"



aro Pitone, mi chiamo Antonio Favara e sto sfruttando il PC di un mio amico per dirti che sei un GENIO!

Sono arrivato a questa conclusione dopo averti seguito per circa un anno su PLANET PLAYSTATION e sto continuando a farlo. Il giornale è una figata, ma le Pitonate lo sono di più! Parlando di musica, ho apprezzato molto i tuoi interventi riguardanti Carmen Consoli e Michael Jackson e vorrei chiederti cosa ne pensi di EMINEM (attento a come parli, perché è il mio cantante preferito nonché la mia ragione di vita e quindi i miei futuri messaggi potrebbero contenere pesanti minacce se ne parlassi in malo modo) e la musica Hip Pop in genere: mi raccomando, un parere sincero! Concludo facendoti ancora i più sentiti complimenti. Antonio Favara da Bari

Un genio? Io? No, Ray Charles è un genio. Mel Brooks è un genio. Bob Dylan è un genio. Matt Groening è un genio. Chi ha scoperto la Nutella è un genio; mai quanto quello che ha scoperto il latte condensato, comunque. Sì, scoperti: sia Nutella che Latte Condensato esistevano in natura già ai tempi della pietra. Di Nutella esistono grandi miniere dalle quali si estrae il prodotto grezzo (il vasetto pieno e sigillato) che viene poi raffinato nelle fabbriche aggiungendo l'etichetta. Di Latte Condensato esistono interi giacimenti sotterranei dai



quali si estrae il prezioso liquido.

Cosa ne penso di Eminem e dell'hip-hop sinceramente? Purtroppo non posso dirtelo perché non hanno ancora tolto il divieto di censura da questo giornale. Comunque, ti basti questo: il rap è una musica NERA e quindi sia Eminem che molti altri sono tagliati fuori in partenza. Come per il blues: pochi, pochissimi sono i musicisti bianchi che lo sanno suonare: John Mayall, Johnny Winter, Eric Clapton, Kenny Wayne Shepherd, e la buonanima di Stevie Ray Vaughan, senz'altro il migliore di tutti. Oltretutto il rap, che nei confronti del blues è ancora più limitato e limitativo, è ancora più selettivo; in poche parole: puoi anche fare qualche hit che spacca, ma sei limitato a quello, quei due o tre pezzi e chiusa lì. No future.

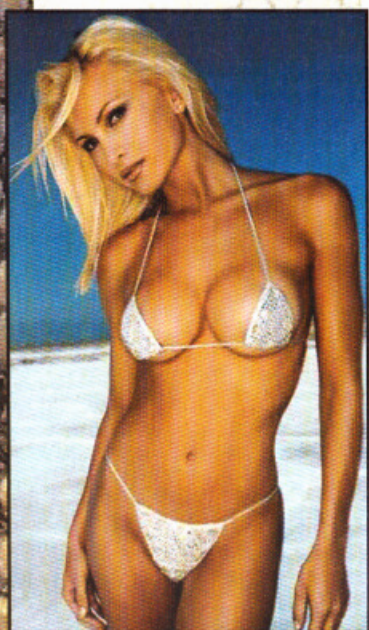


Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

SCANDALOSO! UN LETTORE TITOLA UNA MAIL "VIVA LA BIGA!"



Prima di tutto mi scuso per la volgarità dell'oggetto, ma è la verità! Ciao a tutti, sono Alberto e vi volevo fare i complimenti per la vostra ottima rivista; quindi vi faccio un regalo allegandovi questa foto degna di nota! Volevo anche chiedervi se è veramente così bello C-12, sembra stia diventando un tormentone... mah!
Un gran saluto e w la biga per sempre! CIAO!



Ciao Alferto!
Grazie per i complimenti e soprattutto per la botografia - Sogliola ha apprezzato moltissimo, visto che è un banatico di Caprice. Non riesco a capire la tua domanda... Com'è il gioco, te l'affiamo detto. Col senno di poi possiamo dire che magari ci siamo lasciati un po' prendere la mano, quello sì. Ma tieni conto che devi analizzare un gioco in seno al suo contesto e visto che i giochi di qualità su PlayStation scarseggiano, C-12 è EBBETTIVAMENTE molto sopra agli altri. Niente a che vedere con Syphon Bilter che è dieci spanne avanti...

LE PROSPERATE - SECOND CUT: LA FORZA DELLA PLAY TORNEO DI ISS PRO EVOLUTION 2



na casa, una PSX e un sacco di amici con il joypad in mano. Ecco qual'è la vera forza della PlayStation, quella forza che ha permesso alla Sony di vendere oltre 70 milioni di console in tutto il mondo. La magia della Dea Grigia è questa, la capacità di aggregazione (e non di isolamento, come cercano di convincerci certi sapientoni che vogliono trovare a tutti i costi il demonio in un videogioco...), di diventare elemento di unione, ma anche di confronto, di sfida, di competizione. Ci sono poi alcuni titoli che proprio giocati contro un avversario umano danno il meglio di sé... ISS Pro Evolution 2 è senza dubbio il re!
E allora ecco cosa si è inventata la redazione di PLANET (depurata dagli infedeli che non amano i giochi di calcio): megatorneo di ISS, con organizzazione che quelli della UEFA ci fanno un baffo! Casa gentilmente messa a disposizione da Ponte (un vecchio amico che ogni tanto fa capolino sulle pagine di PLANET) e attrezzatura per consentire uno snello svolgimento delle eliminatorie: n° 3 televisori di diversa grandezza (dal 32 pollici del campo centrale al 15 del campo di periferia), n° 3 PlayStation, n° 6 joypad e n° 10 partecipanti alla tenzone. La redazione di PLANET si è schierata compatta con il sottoscritto (Lucio Prospero), il buon Pitone (che non ama particolarmente il calcio ma che è stato reclutato con la garanzia di cospicua presenza di birra per



degli altri partecipanti) piazzando due rappresentanti tra le quattro elette: il sottoscritto (con un'arrembante Tunisia) e Marco Magni (con una coriacea Austria). Per Firri Firri (Bulgaria) e Pitone (che decisamente si trova più a suo agio con uno snowboard piuttosto che con la 'sua' Nigeria...) una mesta eliminazione. In semifinale, sia io che il prode Magni abbiamo dovuto

ingannare l'attesa tra un match e l'altro, Marco Magni (da poco entrato a far parte del team) e Firri Firri (uno dei grafici, che preferisce mantenere l'anonimato dietro un soprannome d'origine sicula), nutrendo ambizioni di vittoria (poi risultate ampiamente vane...). A completare il tutto un manipolo di vecchi marpioni, reduci da lunghe notti insonni davanti a ISS, se non da veri e propri pellegrinaggi alla sede giapponese della KCET: Ponte (il padrone di casa), Grano, Bernabonzo, De, Franco e Benjo (nessuna parentela con quello del Daitarn...). Il regolamento prevedeva che tutti incontrassero tutti, con partite di sola andata (per un totale di 45 match, da qui la decisione di un triplo fronte di gioco, giusto per non tirare le 7.00 di mattina... già così ci siamo ritirati verso le 3.00...) e che i primi quattro in classifica si sfidassero poi in semifinali e finale. La redazione si è difesa con onore (considerando l'elevato livello

soccombere rispettivamente a Franco e a Ponte... non senza polemiche (io, che non so perdere, mi sono attaccato a tutto, dall'arbitraggio di parte al joypad poco preciso... nonostante avessi perso 6 a 2!).
Perciò la finale - che per la cronaca ha visto trionfare Ponte (decisamente avvantaggiato dal fattore campo... non per niente si giocava nella sala di casa sua) con la Romania sulla Svizzera - è stata un affare che non ci ha riguardato, e io e Magni ci siamo dovuti accontentare della finalina per il terzo posto (nella quale, per dovere di cronaca, mi sono imposto ai rigori). Tirando le somme l'esperienza è stata qualcosa di strepitoso, il risultato talmente entusiasmante che si è deciso di ripetere il tutto con scadenza semestrale. Personalmente non posso far altro che consigliare anche a voi di lanciarsi nell'organizzazione di un evento di tale portata (anche se sono convinto che molti di voi ne abbiano già alle spalle un bel po'). E ricordatelo sempre... QUESTA È LA VERA POTENZA DELLA PSX!

Lucio 'Luxmania' Prospero



FIOCO AZZURRO IN MEDIA GROUP

È nato il figlio dell'amore! Siamo lieti di annunciare la nascita del piccolo Lorenzo, l'unico concepito interamente in seno alla nostra redazione. Le Pitonate fanno gli auguri a Michela e Alessandro! Continuate così...



CLAMOROSO: LA TRATTA DELLE BIANCHE ESISTE ANCORA!



iao Pitone, come ti avevo promesso ti invio la foto di mia sorella insieme con alcune richieste.

Innanzitutto volevo farti notare che, al contrario di ciò che hai detto, ho già finito FFXIX sia in giapponese che in americano [...] per cui non sono proprio a digiuno sull'argomento. Quindi, ti posso confermare che è un capolavoro nonostante la tua avversione per i gdr (anche se FFXVIII rimarrà sempre il migliore).

Dopo le critiche (ti risparmio i complimenti) posso passare alle domande:

- 1) Vedremo mai un nuovo Syphon Filter per la nostra amata Dea grigia?
 - 2) Carmen Consoli diventerà muta prima di incidere un nuovo album?
 - 3) A quando la soluzione di FFXIX?
- Spero che la foto ti piaccia e che tu risponda alle mie semplici domande sul prossimo numero di Planet PlayStation.

Bye Bye Pasquale '83



Pasquale! Con un po' di ritardo, ma riusciamo a sentirci comunque... Allora, tanto per incominciare: ci hai mandato la foto di tua sorella - e va bene. Anche se potevi trovarla un po' più discinta. Secondo: noi la soluzione di FFXIX l'abbiamo già pubblicata, ma mi domando: A) perché me la chiedi, visto che l'hai già finito; B) avevi detto che se la pubblicavamo, ci regalavi tua sorella. A oggi, in redazione non è ancora arrivato niente. Syphon Filter 3 is on his way! Abbiamo visto qualche cosa a Los Angeles, ma per ora non abbiamo più di qualche foto che trovi su Game Arena. Se Carmen Consoli diventasse muta, sarebbe un disastro perché le farebbero SICURAMENTE incidere un album nuovo e sarebbe bellissimo. Spero tu non te la prenda per i tagli che ho fatto alla lettera, le parti in cui confessavi di aver comprato dei giochi pirata (non si fa!) e la domanda su Breath of Fire 4: non ne parliamo più, hai visto? Attendiamo fiduciosi un grosso pacco postale.

POSITION IMPOSSIBLE 1



bbiamo visto in anteprima il nuovo film di Tom Cruis! Nella foto lo vediamo ritratto mentre cerca di eseguire il difficilissimo Passo del Topo Morto...



WE WANT YOU: JOIN THE ARMY



I servizio di reclutamento americano è bellissimo. Da noi vai a fare i tre giorni, parli con psicologi che sono messi peggio di te, incontri sergenti fastidiosi come un

cracker nelle mutande e marescialli grassi come tacchini. In America è diverso... Li almeno ti imboniscono prima...

Il metodo è semplice: attirato come un'ape dal pistillo di un fiore, ti avvicini alla jeep attorno alla quale girano le signorine in foto. Una si china per raccogliere il libro di filosofia che le cade 'accidentalmente' in quel momento; tu fai altrettanto per essere cavaliere e l'altra estrae un grandioso randello, ti colpisce, ti legano, ti caricano sulla jeep e dopo un'ora sei a Fort Bragg in divisa, rasato e con un compagno di letto di colore di nome Bubba.



LE KESSLER DI OLTREOCEANO



anciamo un sondaggio: chi sono secondo voi le due nella foto?

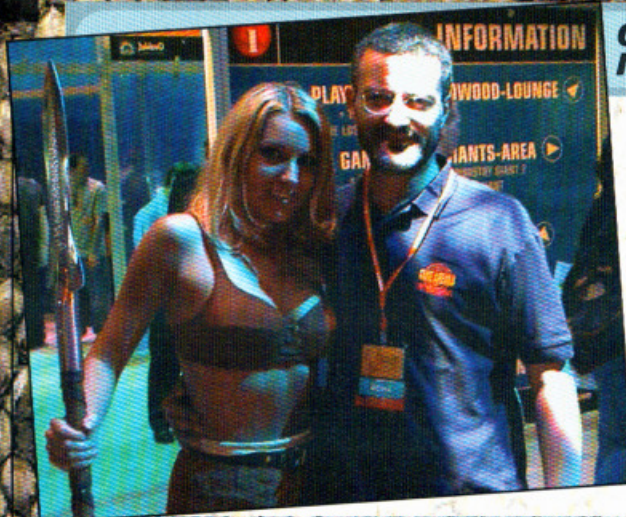
- A) Paola e Chiara nella tenuta del week-end
- B) Due delle sette mogli di Sogliola (è arrivato a Los Angeles con mille cammelli ed è tornato senza)
- C) Gennaro Olivieri e Guido Pancaldi in uno dei loro più riusciti travestimenti.



OLIARE GLI INGRANAGGI GIUSTI



oi l'avevamo fatto presente a Walter 'The Lovemaker' Minucci che 'se non oliava gli ingranaggi giusti', noi pubblicavamo la foto. Ma lui ha voluto fare lo spiritoso, non ci ha voluto ascoltare, ha voluto sfidarci e ora gli toccherà dormire sul divano per un bel po'. Nella foto potete vedere il frutto di tutti i nostri buoni-pasto abbracciato al Senior Editor di Planet PlayStation. Lui ha uno sguardo che è un incrocio tra il perverso e l'affamato; lei sembra dire "Mmm, ma quant'è carino quello che sta a fotografare...! A' bello, viè quà! Però viè nudo che te devo parlà d'amore!"... c



POSITION IMPOSSIBLE 2: REVERSE OPS



Illo stand della GOD si stava svolgendo il casting per il seguito del celebre film con Tommi Crùis. Gli incaricati della selezione

hanno vagliato le varie proposte per il ruolo di comprimaria nella pellicola. Nella foto vediamo l'audizione di quella che poi alla fine si rivelerà essere la vincitrice, la russa Galina Kocimilova.



KILLER CONDOM



è qualcuno che conosce i film della mitica Troma? O siamo solo noi i perversi della situazione? Beh, all'E3 c'erano anche loro (quelli della Troma) con due dei loro personaggi più famosi: il Vendicatore Tossico

(aka Toxy) e il simpatico Killer Condom, personaggio principale dell'omonimo film. Pensate che si tratta di una pellicola americana completamente recitata in tedesco da attori americani! È un casino? Abbastanza, un po' come guardare i film turchi con i sottotitoli in polacco. Solo che il preservativo assassino fa molto più male!

LA SPADA DE FOCO



Ilro sondaggio - scusate, ma ne abbiamo viste talmente tante che non riusciamo più a distinguerle.

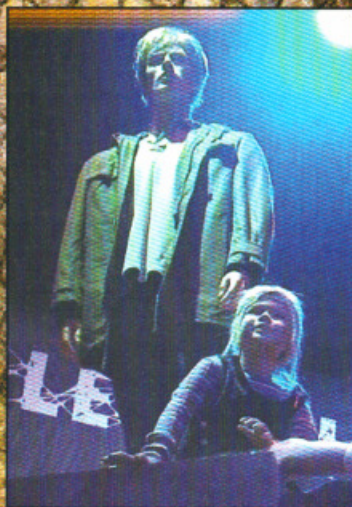
Chi è quella nella foto?
A) Eva Grimaldi - notate le sopracciglia...
B) Cretino, non vedi che è un cartonato bidimensionale?!
C) Guido Olivieri e Gennaro Pancaldi in uno dei loro più impossibili travestimenti.



TUTTA LA VERITÀ



a calura della fiera di Los Angeles ha disciolto la maschera di plastica che Stefano 'Sogliola' Vanini indossava, rivelando la sua vera identità. Ecco il vero, reale, trenebondo aspetto del capo redattore di Planet GameBoy, l'ultima novità in edicola per quanto riguarda il mondo GameBoy. Alle sue spalle cerca di fare mostra di sé l'Orso Bagonghi. Se ci fate caso, il Sogliola stringe nella mano una lattina di Sui Fan, un drink energetico che regalano alla stazione ferroviaria di Varese (VA) dove il Sogliola regolarmente si reca...



SILENT HILL 2:



Il ritorno di Harry Mason e sua figlia Cheryl o come diavolo si chiama - la bambina più disgraziata e sconvolta della storia dei videogiochi! Ovviamente se si esclude Cheryl (che fantasia!) di Resident Evil 2. Questa volta la coppia è alle prese con un mistero inquietante: la Vera ricetta della Carbonara! Sperduti in un nebbioso paesino dell'Alta Brianza, padre e figlia dovranno di scoprire quante uova a persona ci vogliono, se ci va o meno l'albume e, se sì, quanto per persona. Si troveranno invischiati in pericolosi trabocchetti quali: ma se nelle uova ci metto un fiocco di latte per ammorbidire il tutto, si sentirà? Il travaglio della disgraziata famiglia terminerà quando, di fronte a una mostruosa marmitta mutante di pasta per quattrocento persone, dovranno cercare di scoprire se qualcuno ci ha messo la panna...



A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH

Genere: Strategia/GDR
Casa: Atlus
Data di uscita: Ottobre (in Giappone, però)



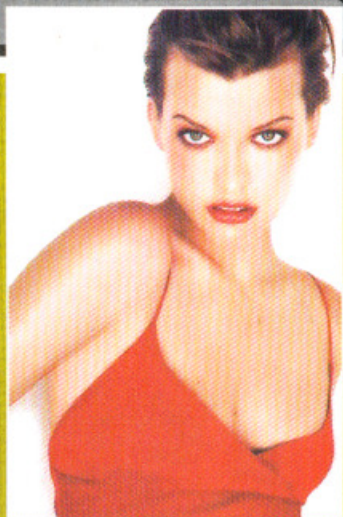
Atlus attivissima! Dopo il bellissimo **GDR Persona 2**, affida a **MaxFix** lo sviluppo di un gioco che richiama in modo palese lo splendido **Vandal Hearts**. La storia di questo gioco dal titolo impronunciabile parte dalla terra di **Mardias**, divisa in tre principati; il protagonista è **Faz** (cheee?????) che deve difendere il suo paese dalle forze del male che ne minacciano l'integrità. Il gameplay è appunto **strategico**, ma pare che l'elemento del tempo sia importante, mentre il sistema dei turni di Vandal Hearts permetteva una gestione tranquilla e rilassata. **Quaranta** missioni garantiranno longevità; un sistema complesso di evoluzione e di magie, invece, renderà interessante la struttura di gioco e i suoi meccanismi.

Ma non era morta? La Psone, intendo... A giudicare dalla vitalità dimostrata durante l'E3 e al contenuto di queste pagine, direi proprio di no!!! Lo spazio di questo mese ci illustra una serie notevolissima di novità. Gli amanti dei giochi strategici gioiranno per Hoshigami, chi vuole sport si getterà su Madden 2002 (attenzione! John Madden mena...), X-Men Mutant Academy 2 sfamerà gli assatanati del picchiaduro. E poi, una serie di notizie e curiosità che non mancheranno di intrattenervi e divertirvi. Per finire... dove me le mettete le classifiche, che questo mese sono addirittura tre???

RESIDENT EVIL: IL FILM

Genere: Pellicola cinematografica
Casa: Capcom
Data di uscita: Inizio 2002
Capcom ha deciso di portare sul grande schermo un film direttamente tratto dalla sua serie di maggior successo, **Resident Evil**, imitando un po' Square, che proprio in questo periodo sta ultimando il suo

lungometraggio **Final Fantasy: The Spirit Within**. Il gioco, già di per sé vagamente ispirato ai filmacci con gli zombie, si presta perfettamente a una trasposizione simile. Il titolo al momento è **Resident Evil: Ground Zero**, un titolo provvisorio destinato a cambiare da qui all'uscita nelle sale. Il film, le cui riprese sono iniziate il 5 marzo, sarà diretto da **Paul W.S. Anderson** cui dobbiamo quell'indiscutibile schifezza di **Mortal Kombat**. Almeno a garantire l'impatto estetico ci sarà **Milla Jovovich**, famosa per la parte di Leeloo ne **Il quinto elemento** accanto a **Bruce Willis**. La storia è stata scritta ex-novo appositamente per la pellicola e vedrà Milla nei panni (speriamo succinti) di **Alice**, e **Michelle Rodriguez** in quelli di **Rain**; le due tipe sono a capo di un commando che deve penetrare **The Hive**, un comprensorio in cui si svolgono esperimenti genetici. Di uno di questi si è perduto completamente il controllo e si è sprigionato un virus che minaccia



l'intera popolazione mondiale. Il commando ha tre ore sole per fermare il contagio, penetrando **The Hive**. La storia sembra una mezza cavolata, il regista non presta molto affidamento e non ho molte speranze di vedere qualcosa di bello; ma spero di ricredermi, quando il film uscirà nelle sale, nel 2002.



X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Genere: Picchiapicchia

Casa: Activision

Data di uscita: Settembre

Gli **X-Men** sono arrivati sulle nostre PSOne grazie a **Capcom**, che li ha fatti combattere fra loro o contro i 'suoi' **Street Fighters** in diversi picchiaduro a incontri dal classico sapore bidimensionale. Arrivò

Activision, non molto tempo fa, ad affiancarsi a **Capcom** nell'offerta di beat'em up che avessero gli X-Men come protagonisti; il risultato fu un gioco più moderno, soprattutto nell'aspetto: alla monotona bidimensionalità di **Capcom**, **Activision** sostituiva la moderna e performante grafica poligonale

permessa dal poderoso hardware PlayStation. La licenza **Marvel** non venne sfruttata a dovere nel primo capitolo, il prequel del qui presentato **Mutant Academy 2**: il gioco che uscì mancava di mordente. Ma ora, l'acquisita abilità con i supereroi (pensate a **Spiderman!**) permetterà ad **Activision** di sfornare un beat'em up finalmente degno. I **Paradox Entertainment**, sviluppatori del nuovo prodotto, metteranno poi la loro abilità dimostrata con **Wu-Tang** per ottenere un gioco in cui il dinamismo e la violenza se la comanderanno. La dinamica degli scontri sarà totalmente



bidimensionale, cosa che permetterà un maggior ritmo, pur con le incoerenze discendenti dalla convivenza con una grafica interamente tridimensionale. Quest'ultima renderà giustizia agli X-Men, che saranno presenti in buon numero (**dieci**) ma soprattutto potranno vantare mosse nuove e soprattutto più fluide e belle da vedere.

MADDEN NFL 2002

Genere: Sportivo

Casa: Electronic Arts

Data di uscita: Estate



La serie dei giochi di **football** che hanno **John Madden** come testimonial è nata ben dodici anni fa, sul **Sega Megadrive**; ormai l'atleta si è ritirato, ma è rimasto nel mondo del football come commentatore. **Electronic Arts** continuerà a sfornare giochi per PSOne legati ai suoi marchi più famosi, e tra questi c'è sicuramente **John Madden**. Si potrà giocare in quattro contemporaneamente, sfruttando magari quattro **Dual Shock** (il supporto per il pad Sony è completo).



Sarà introdotto un nuovo parametro che indicherà la **carica agonistica** di ciascun elemento; quando la carica sarà alta, i footballisti saranno più bravi: un po' come il **Turbo** di **NBA Jam** memoria. Ci saranno diverse modalità di gioco e - non l'ho letto sulla press release, ma ne sono arcisicuro - le **statistiche** saranno aggiornatissime.



BARBIE SU PSX? ANCORA???

Genere: Azione

Casa: Vivendi Universal Publishing

Data di uscita: TBA

Sta per uscire un titolo dedicato alle ragazze più giovani (il target è dai sei anni in su e quindi, pure se non lo indicano, il tetto massimo è di dodici...). Ha per protagonista la mitica **Barbie**, che si muoverà rifacendo il verso a **Lara Croft**: saltando, sparando, arrampicando, scoprendo tesori. Ovviamente questo prodotto non replicherà le complessità del gameplay di **Tomb Raider**, ma proporrà comunque una

sfida onesta e avvincente. La **Barbie** sarà chiamata a esplorare tre locazioni esotiche, durante le sue grandi avventure: **Tibet**, **Egitto** e **Africa**. Il suo scopo è di scoprire il segreto del **Mystic Mirror**. Nel corso dei livelli le giocatrici (dò per scontato che nessun maschiotto mai giocherà con questo titolo, anche



nonostante eventuali deviazioni...), le giocatrici dicevo, raccoglieranno **power-up** e **armi** che permetteranno di svolgere le missioni con più efficacia. Ancora non riesco a immaginarmi il prodotto che, morbosità a parte, mi incuriosisce: come fanno a fare un **Tomb Raider** per ragazze di sei anni???

CONSOLE CHE VIENE, CONSOLE CHE VA...

Genere: Hardware

Casa: Nokia

Data di uscita: ignota

Per solito non dedichiamo molto spazio alla concorrenza; un po' perché siamo **Planet PlayStation** e non 'Planet Concorrenza', un po' perché in effetti non ce ne frega niente. Ma oggi, adesso, proprio mi va di parlarvi di due console a centoventotto bit, che non sono ancora sul mercato (e forse non lo saranno mai) ma di cui si parlotta da un po'. La prima macchina è l'**Indrema**, una superconsole nata da una idea di **John Gildred**, presidente del progetto. L'**Indrema L600**, questo il nome per intero della macchina, doveva nascere per tener testa ai grandi colossi che tra un po' si affronteranno sul mercato delle console a 128 bit. Per farlo montava un processore a 600 mhz (da qui il nome?) e un chip sviluppato dalla **GeForce**, la società che produce schede 3D per PC. La console non

nascerà mai, dato che l'interesse degli sviluppatori per questa console era pari allo zero e **Gildred** ha detto, rammaricato, che sono stati mandati a casa i circa cinquanta dipendenti dell'**Indrema** che avrebbero dovuto realizzare il sogno (perverso) di **mr. Gildred**. Ma se muore una console, subito ce ne sta un'altra pronta a nascere. È notizia recente che **Nokia**, celeberrima per i cellulari, abbia intenzione di "dare battaglia a Microsoft sviluppando una macchina in grado di tener testa a X-Box"; un comunicato reciterebbe proprio così, facendo sorgere spontanea la domanda: questi vogliono fare battaglia a MICROSOFT? Ma alla **Nokia** non hanno mai sentito parlare di PlayStation 2??? La macchina si chiamerà **Media Terminal** e opererà sfruttando un sistema operativo ben noto agli utenti PC, quel **Linux** che si permette di dar



battaglia al Windows di Bill Gates.

La macchina permetterà di navigare in **Internet** in maniera perfetta e completa, di ascoltare musica nel formato **Mp3** e di vedere i **DVD**; ma è prevista anche la possibilità di usare l'apparecchio multimediale per giocare. Qualcuno ha spiegato a **Rickard Nelger** che se vuoi che qualcuno con la tua console ci giochi deve esserci qualcun altro che i giochi li fa? E lui, ha forse chiesto a qualcuno di sviluppare, che ne so, una qualche briscolletta o un campo minato per la sua macchina??? Beh, comunque ragazzi, che dire: noi consumatori abbiamo tutto da guadagnare dalla concorrenza fra colossi, per tutti i benefici in termini di prezzo che possiamo trarre. Quando sapremo di più su questa macchina, se mai esisterà e se mai potremo davvero giocare, vi terremo informati.



ITALIA

1. Fear Effect 2



2. Formula One 2001



3. Simpsons Wrestling



4. Colin McRae Rally (Value Series)
5. Toy Story Racer
6. Time Crisis Project Titan
7. Le follie dell'imperatore
8. Alone in the Dark 4
9. ISS Pro Evolution 2
10. Strider 2

La grande avventura Eidos conquista la vetta; per un altro grande gioco, Alone in the Dark 4, la data di uscita troppo ravvicinata non ha permesso un piazzamento adeguato. Il campione del mese scorso si conferma un grande titolo: Time Crisis 2 è ancora in una posizione di tutto rispetto. Vanno forti i cartoon: sia il racing di Toy Story, sia il wrestling dei Simpson si ritagliano posizioni di tutto rispetto. Ma la vera notizia è che, quando i giochi sono belli e costano poco, vendono anche se non sono recenti: guardate dove sta la versione 'solo trenta sacchi' del rally di Colin McRae!

U.S.A.

Gli americani sono strani. I primi due posti prevedono un gioco degnissimo e uno scasso, entrambi ispirati a sport estremi: skate e BMX. Il terzo posto è occupato invece dal grande Driver 2, che non fa della calma e della riflessione una bandiera. Gran Turismo 2 continua a restare in vetta, forte di una indiscutibile qualità. Troviamo poi due giochi poco richiesti in Italia: il baseball di Frank Thomas e un gioco di wrestling (sigh...). E la passione per i pupazzetti è testimoniata da Spyro e da Simpsons Wrestling.

1. Tony Hawk's Pro Skater 2



2. Matt Hoffman's Pro BMX



3. Driver 2



4. Gran Turismo 2
5. Resident Evil 3
6. Simpsons Wrestling
7. Frank Thomas Big Hurt Baseball
8. Spyro the Dragon 2
9. Legend of Legaia
10. WWF Smackdown 2: know your role

U.K.

1. Formula One 2001



2. Simpsons Wrestling



3. Rugrats in Paris



4. Final Fantasy IX
5. UEFA Challenge 2001
6. TOCA WTC
7. ISS Pro Evolution 2
8. Time Crisis Project Titan
9. Spiderman
10. Rayman 2

Nei negozi da troppo poco tempo in Italia per essere ai piani alti delle classifiche, Formula One ha invece già conquistato il pubblico inglese, ma c'è da giurare che presto avrà la stessa fortuna da noi. Non stupisce il secondo posto di Simpsons Wrestling (che è l'unico a comparire in tutte e tre le classifiche) trascinato dalla grande notorietà della banda di Springfield, con Omer in testa. Sorprende un po', invece, il terzo posto di Rugrats in Paris. Addirittura scontata la presenza del terzo e ultimo TOCA, visto che questo campionato si svolge proprio in Inghilterra e gli Inglesi lo seguono con grande interesse. Un giusto tributo al GDR il quarto posto di Final Fantasy IX.

LA TUA GUIDA AL MONDO GAMEBOY?

LA RIVISTA
PER CHI GIOCA
GAME BOY

GAME BOY PLANET

IN QUESTO NUMERO:



**Tutto sul nuovo Gameboy:
Segreti • Giochi • Potenzialità
UNO SPECIALE IMPERDIBILE**

INOLTRE

La guida strategica a POKEMON Rosso-Blu

Da Los Angeles i giochi più belli del mondo

*Una valanga di giochi: Toy Story Racer,
Power Rangers, Rainbow Six,
Total Soccer 2000, Thunderbirds,
Road Champs e molti altri*

**L'INFORMAZIONE È TUTTO:
PER SCEGLIERE MEGLIO,
PER SPENDERE MENO!**

Nuovo cinema Playstation

DI LUCA DI BELLA

Angelina e Aki, due ragazze giovani, belle e determinate. E anche molto diverse: l'una impressiona per la sua carnale fisicità, l'altra per la sua eterea, digitale bellezza. Saranno loro le protagoniste dei due kolossal che si apprestano a sbancare i botteghini di tutto il mondo: Tomb Raider e Final Fantasy, dal videogioco al grande schermo. Benvenuti al Nuovo Cinema Playstation!



Il concetto stesso di Lara come 'persona' è un esempio significativo del dilemma del ventesimo secolo tra ciò che è reale e ciò che non lo è. Le parole di **Douglas Coupland**, autore del libro *Generazione X* (Lara's Book, 1998) dedicato al fenomeno Lara Croft, tornano prepotentemente alla ribalta in questo scorcio di nuovo millennio, che ha visto la bella archeologa virtuale uscire dallo schermo della PlayStation per diventare la protagonista assoluta di un vero e proprio kolossal cinematografico.

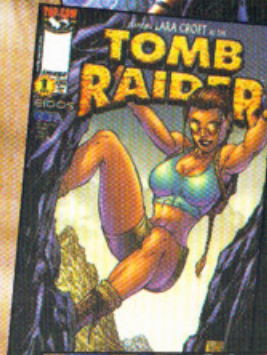
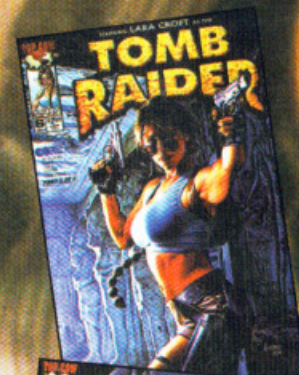
UNA RELAZIONE COLLAUDATA

Quello tra videogiocchi e cinema è un matrimonio decisamente fortunato, che ha radici lontane. Un tempo, erano i videogiochi a saccheggiare ampiamente dal repertorio dei grandi successi del cinema: *Guerre Stellari*, *Indiana Jones*, *Alien*, *Predator*, *Blade Runner* sono solo alcuni nomi di film e celebri saghe che sono diventati anche

videogiochi di successo. Con il passare degli anni e con l'evolversi delle tecnologie, l'incremento delle potenzialità dei videogiochi e la conseguente espansione del mercato del divertimento elettronico, si è assistito a un lento ma deciso cambiamento. E così, dopo anni di sudditanza, i videogiochi hanno messo la freccia: il primo film ufficialmente tratto da un videogioco è stato *Super Mario Bros*, nel 1993, seguito da *Street Fighter* ('94), *Mortal Kombat* ('95), *Mortal Kombat 2* ('97) e *Wing Commander* ('99). Film che si sono perlopiù serviti del nome del videogame di turno come specchio per le allodole, ottenendo scarso successo al botteghino (con l'eccezione, forse, del primo *Mortal Kombat*). Questa volta, però, Hollywood fa sul serio e, per i film ispirati a due delle saghe più amate della storia dei videogame, *Tomb Raider* e *Final Fantasy*, ha deciso di puntare molto forte.

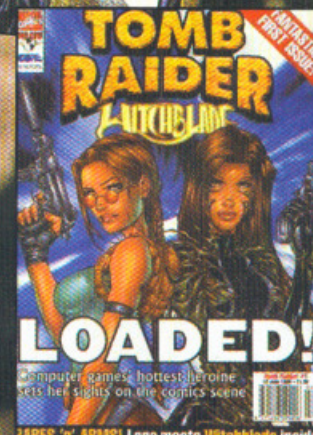
CAST DI PRIMA SCELTA

Per il ruolo di Lara Croft in *Tomb Raider*, **Eidos** e **Paramount** hanno voluto una vera attrice, e non una bambola dalle curve mozzafiato e l'espressività di un mattone. Non a caso, la scelta è ricaduta su una delle giovani emergenti più apprezzate da pubblico e critica, **Angelina Jolie**, che si è consacrata attrice di grande livello guadagnandosi, lo scorso anno, la statuetta degli Academy Awards interpretando *Ragazze Interrotte* al fianco di **Winona Ryder**. Assieme a lei un cast di attori solidi, da **John Voight** (il padre naturale di Angelina Jolie!) a **Iain Glenn**. E, a dirigere l'orchestra, **Simon West**, ex-regista di spot Tv



TOMB RAIDER, LA SCHEDA DEL FILM

Tomb Raider (2001)
Uscita: 06/15/2001 (U.S.A.);
Cast: Iain Glen, Daniel Craig, Leslie Phillips (I), Angelina Jolie
Regia: Simon West
Sceneggiatura: Michael Werb, Michael Colleary, Patrick Massett, John Zinman
Produzione: Lawrence Gordon Productions
Distribuzione: Paramount Pictures
Effetti speciali: Digital Domain





passato al cinema, che si è già messo in luce dirigendo *Con Air* e *La Figlia del Generale*.

DALL'ISLANDA ALLA CAMBOGIA
Tomb Raider: The Movie sarà un film d'azione e avventura alla Indiana Jones, che punterà molto, oltre che sul fascino di Angelina Jolie, sulla spettacolarità delle **scene d'azione** e sull'ambientazione assolutamente scenografica: infatti, sebbene gran parte del film sia stato girato negli

studi di **Londra** della Paramount, dove è stata ricreata in modo perfetto la villa dei Croft, durante le riprese la troupe si è spostata molto, passando dalle lande ghiacciate dell'**Islanda** fino alle misteriose rovine di **Angkor Kwat**, in Cambogia, per ricreare lo stesso feeling avventura/mistero del videogioco originale. E Angelina Jolie sembra aver accettato di buon grado questo tour de force, sostenendo un duro allenamento a base di **arti marziali, sollevamento pesi, bungee jumping e yoga** (il che non le ha impedito, comunque, di procurarsi una dolorosa distorsione alla caviglia nel corso delle riprese!), pur di interpretare senza controfigura la maggior parte delle scene del film. Tranne quelle in cui mostra il sedere... ehm! Già, non possiamo tralasciare questo succoso particolare: la Jolie ha ammesso pubblicamente che, alle prese con qualche problema di cellulite di troppo, ha chiesto e ottenuto di essere sostituita, in qualche scena in *désabillé*, dalla modella **Lisa Bangert**, famosa per il proprio granitico fondoschiena!

APPUNTAMENTO A...

Lo sbarco di Tomb Raider nelle sale degli Stati Uniti è programmato per il **15 Giugno**. Nel momento in cui scriviamo queste righe non è ancora stata ufficializzata una data precisa per l'uscita italiana del film, anche se si ipotizza l'arrivo di Lara e compagni per il prossimo **Natale**. Se così fosse, sarebbe davvero un Natale storico per il mondo dei videogiochi: Tomb Raider, infatti, sarebbe proiettato al cinema in contemporanea a un altro attesissimo film, *Final Fantasy*, che porterà sul grande schermo le emozioni di una saga di videogiochi il cui primo episodio, uscito per il vecchio Nintendo Entertainment System, risale al 1990.



FINAL FANTASY, LA SCHEDA DEL FILM

Final fantasy: The Spirits Within (2001)

Uscita: 11/07/2001 (U.S.A.); Natale 2001 (Italia)

Cast (doppiatori originali): Ming-na, Alec Baldwin, James Woods, Donald Sutherland, Ving Rhames, Steve Buscemi, Peri Gilpin, Dwight Schultz, Annie Wu

Regia: Hironobu Sakaguchi

Sceneggiatura: Al Reinert, Hironobu Sakaguchi

Produzione: Square U.S.A.

Distribuzione: Columbia Pictures



FINAL FANTASY: LA SFIDA DELLA TECNOLOGIA

Siamo nell'anno 2065 e la Terra è assediata da milioni di creature aliene, trasportate sul nostro pianeta da un gigantesco **meteorite**, che hanno decimato la popolazione. Ma l'istinto di sopravvivenza della razza umana, i cui superstiti si sono asserragliati in vere e proprie **città-bunker**, sembra incarnarsi alla perfezione nella dottoressa **Aki Ross** che, con l'aiuto del **Dott. Sid** e della squadra speciale **Deep Eyes**, si erge come ultimo baluardo a difesa del pianeta.

Questa, in sintesi, la trama che **Al Reinert** (già premio Oscar come sceneggiatore di **Apollo 13**) ha scritto per **Final Fantasy: The Spirits Within**, il primo film della storia costruito interamente in computer grafica con attori virtuali. Costato la bellezza di **200 milioni di dollari** e diretto da **Hironobu Sakaguchi** (ideatore della saga di videogiochi Final Fantasy), **The Spirits Within** ha impegnato in fase di lavorazione oltre **250** artisti provenienti da 22 nazioni, che hanno lavorato al ritmo di 3-5 minuti di computer grafica al mese! I risultati, però, stando ai trailer che abbiamo potuto vedere sono a dir



poco sbalorditivi: i personaggi sono riprodotti alla perfezione in ogni minimo dettaglio, e animati con grande maestria. La cosa più sorprendente, probabilmente, è osservare i **capelli** della bella Aki Ross muoversi al vento con una naturalezza impressionante: per ottenere questo risultato, alla Square, dicono di aver disegnato e animato **60.000** capelli della protagonista uno per volta! Un lavoro

che ha occupato circa il 20% del tempo di lavoro complessivo degli artisti (e che spiega come mai Aki sia l'unico personaggio del film con i capelli lunghi!).

ANNO 2001, ATTACCO A HOLLYWOOD?

La qualità complessiva dei personaggi virtuali, visti nei primi trailer di Final Fantasy, ha già fatto discutere: l'edizione americana della rivista **Maxim**, per esempio, ha dedicato addirittura l'intera copertina a una splendida Aki Ross in bikini brasiliano. Ma anche il sindacato degli attori ha protestato, ritenendo che i nuovi protagonisti digitali possano soffocare loro parti e lavoro. Come andrà a finire? Difficile a dirsi. Intanto **Final Fantasy: The Spirits Within** si appresta a conquistare le sale degli USA, dove debutterà il prossimo **13 Luglio**. Con una benedizione importante: quella di **Roger Ebert**, tra i più importanti critici cinematografici americani, che, dopo aver assistito alla proiezione di un maxi trailer di 17' del film, si è sbilanciato: "**Final Fantasy: Spirits Within** potrebbe cambiare per sempre il genere dei film d'azione". Square ringrazia.

LARA, UNA STAR DAI MILLE VOLTI

Quando alla Eidos iniziarono a percepire l'importanza che stava assumendo la figura di Lara Croft, pensarono bene di non associare mai la sua immagine in maniera definitiva a una sola modella: una sola Lara Croft, infatti, avrebbe finito con l'oscurare l'eroina virtuale a proprio beneficio, sfruttando la propria immagine anche per iniziative del tutto estranee al videogioco. E, nonostante tutto, due delle prescelte, **Rhona Mitra** e **Nell McAndrew**, nel breve lasso di tempo che le vide impersonare Lara, fecero disperare la Eidos, sfruttando in maniera indebita la loro improvvisa popolarità. Vediamo tutte le modelle nel dettaglio.

• **Nathalie Cook** - Nata nel 1976, nel Berkshire, Inghilterra, modella e fotografa, Nathalie Cook divenne modella dopo il diploma, ottenendo un notevole numero di sfilate e copertine. Venne quindi ingaggiata come volto, anima e corpo di Lara Croft, senza mai comunque entrare particolarmente nell'immaginario collettivo.

• **Rhona Mitra** - Quando nel 1996 Lara Croft divenne un fenomeno di portata mondiale, la Eidos sostituì la prima modella Nathalie Cook con la più

esuberante Rhona Mitra. Il successo fu enorme: Rhona fu subito amata da milioni di fans. Nel 1997 la Eidos, preoccupata del successo personale di Rhona, che aveva cominciato a sfruttare l'immagine di Lara per fini personali apparendo su Playboy e incidendo anche due CD musicali, decise di sostituirla. Nel 1998 Rhona ha interpretato un ruolo di protagonista nel film **Beowulf** con C.Lambert.

• **Vanessa Demouy** - Chiamata dalla Eidos nel 1998 a sostituire Rhona Mitra nel programma di rotazione



delle modelle di Lara Croft, verrà presto dimenticata all'arrivo dell'esuberante Nell McAndrew. Dopo l'esperienza come Lara Croft, Vanessa ha ripreso la sua carriera di modella nel campo della pubblicità.

• **Nell McAndrew** - Forse in assoluto la modella più sexy e famosa nei panni di Lara Croft. Nell ha avuto grande considerazione alla Eidos, e si credeva che avrebbero scelto lei nel ruolo di protagonista nel film di Tomb Raider. Ma Nell pagò la sua esuberanza: si fece intervistare da riviste per soli uomini e anche lei, come Rhona Mitra, si fece ritrarre dai fotografi di Playboy. Alla fine fu



sostituita da Lara Weller, nel 1999. Ha scelto comunque di restare a Hollywood, dove vorrebbe intraprendere la carriera di attrice.

• **Lara Weller** - Los Angeles 1999, Electronic Entertainment Expo: la Eidos annuncia la scelta della modella Lara Weller nella parte di Lara Croft. La ventiquattrenne modella possiede quattro anni di esperienza nel mondo della pubblicità (lingerie, costumi da bagno); ama lo sport, viaggiare e

l'avventura. Lara Weller rappresenta un cambiamento della politica della Eidos: scottata forse dall'esperienza con Nell McAndrew, la casa americana preferì puntare su una ragazza semplice e senza troppi grilli per la testa. Lara Weller, nei panni di Lara Croft, fu anche presente a SMAU '99.

• **Lucy Clarkson** - Los Angeles,



Maggio 2000, Fiera della multimedialità: nuovo E3 e nuova modella di Lara Croft. Nella fiera americana del 2000 la Eidos presenta Lucy Clarkson, 17enne, la più giovane modella a impersonare ufficialmente Lara Croft. Una scelta non casuale: di lì a poco, Eidos avrebbe lanciato sul mercato il quinto capitolo di Tomb Raider, con protagonista un'adolescente Lara Croft.

• **Angelina Jolie** - Quando Eidos e Paramount hanno deciso di realizzare un film ispirato a Tomb Raider, si sono fatti diversi nomi circa l'attrice che avrebbe ricoperto l'ambizioso ruolo di Lara Croft (Demi Moore? Sandra Bullock? Liz Hurley? Nell McAndrew?). Alla fine, nell'Aprile del 2000, Eidos ha comunicato il nome della prescelta: una Angelina Jolie fresca vincitrice dell'Oscar come attrice non protagonista in **Ragazze Interrotte**.





PERSONAGGI IN CERCA D'ATTORE



• **Aki:** già infettata dagli alieni, Aki deve utilizzare il suo intelletto scientifico per riuscire a trovare un modo per combattere i predatori alieni. Mentre cerca una risposta ai problemi della Terra, Aki lavora contemporaneamente alla ricerca dei possibili obiettivi del nemico. Nonostante il tempo a disposizione, per lei e il mondo intero, si assottigli sempre di più, Aki non perde mai il proprio innato ottimismo.

• **Grey:** capitano e leader della squadra d'élite **Deep Eyes**, Gray (cui dà voce Alec Baldwin) affronta nemici umani e alieni con la stessa fermezza. La sua lealtà e affidabilità gli valgono la fiducia incondizionata delle truppe, che Gray guida in battaglia con coraggio e determinazione. Tuttavia, la più grande sfida per lui potrebbe essere la devozione a una donna.



• **General Hein:** guidato da un complesso dell'eroe e dalla brama di vendetta, il Generale Hein, abile stratega militare, cerca un modo rapido e violento per porre fine all'invasione aliena. Determinato a vendicare la morte dei suoi genitori, uccisi dagli alieni, Hein è disposto a intraprendere qualsiasi strada pur di annientare il nemico e vanificare le strategie diversive di Aki. Ma il suo odio cieco potrebbe rivelarsi, per il genere umano, una minaccia più temibile degli stessi

alieni. Nella versione originale, Hein è doppiato da James Woods.

• **Dott. Sid:** nella geniale mente del Dott. Sid sono riposte molte delle speranze terrestri di riuscire a venir fuori dalla terribile minaccia aliena. Aiuta e consiglia Aki come un padre, guidandola verso il raggiungimento della possibile soluzione finale. Per dare voce al Dott. Sid è stato scelto Donald Sutherland.



• **Ryan:** sergente della squadra Deep Eyes e secondo in comando, Ryan è un combattente instancabile e leale. Il suo altruismo e senso del dovere lo rendono un esempio per tutti i compagni. Anche se a volte può sembrare irriverente, Ryan riconosce l'autorità del suo superiore, Gray Edwards, che è anche il suo più grande amico.

• **Neil:** vero e proprio cervello della squadra Deep Eyes, Neil mette in gioco mente e corpo per sconfiggere gli alieni predatori. Il suo sarcasmo e senso dell'umorismo nascondono un carattere fondamentalmente pessimista. Il doppiaggio di Neil è opera di Steve Buscemi.



• **Jane:** a dispetto di ogni stereotipo maschilista, Jane non solo è una ragazza molto attraente, ma è anche un validissimo soldato. Coraggiosa e atletica, Jane si lancia con grinta e rabbia nella mischia, sprezzante del pericolo. La sua indole aggressiva la porta spesso a scontrarsi con il sarcasmo di Neil.

Speciale



Il peggio della migliore Fiera del mondo!



IL PIANO di invasione è stato preparato nei minimi dettagli. Primo a mettere piede sul tiepido suolo californiano è stato il nostro Direttore, **Roy**. Conoscendo alla perfezione il territorio nemico aveva scelto per sé una missione di quelle pesanti, pericolose: garantire una stabile **testa di ponte** per le truppe che, alla spicciolata, sarebbero dovute entrare in territorio nemico facendo meno rumore possibile e senza cadere nelle strette maglie dell'Ufficio Immigrazione. Chi è stato almeno una volta in America, sa di cosa sto parlando. Gli ispettori dell'aeroporto sono gente dura, in grado di far sentire come un clandestino con barba di tre giorni anche un manager dell'Italsider che sa di Cacharel. Non sapevano con chi avevano a che fare, 'sti americani! Poveretti. Se pensavano di metterci soggezione si sbagliavano. Certo, nelle fila della squadra c'erano anche delle reclute - io per primo - ma la fiducia negli ufficiali era tanta e sapevamo che ce l'avremmo fatta. Non è stato un giochetto eppure ci è andata benone, abbiamo fatto il pieno di informazioni, ciddi promozionali, press kit, abbiamo tastato il polso alle console e qualcuno ha tastato anche dell'altro in 'certi localini'. Abbiamo sudato come cammelli armeni benedi-

cendo le **docce** americane che scorticano vivi, visto la nuova alba dei videogiochi e tutte quelle che la Città degli Angeli poteva offrirci senza perdere un minuto di questa bellissima e frenetica maratona. Un happening che ogni anno convoglia in **Figueroa Street** - mai nome più adatto, guardate le immagini su questo numero... - migliaia di giornalisti da tutto il mondo e curiosi a container pieni. Pensate che allo stand della **Nintendo** - perdendo diottrie su un **GameCube** - ho persino incontrato un tizio di Varese, intendo uno che conosco e che si pagava tutta la trasferta! Era venuto apposta per la fiera, mentre c'è gente che parte ancora per l'Est con le valigie piene di calze di nylon. Antichi...

OPERAZIONE CONVENTION CENTER

Visto che sento la mancanza della mia piovosa città già dalle parti dell'aeroporto di Malpensa (a circa 20 minuti di autostrada...), ho creduto bene di portarmi un po' di nuvole da casa in modo tale da avere il cielo, tutti i santi giorni, bello grigio almeno fino alle due e mezza. Non posso quindi dire



Abbiamo fatto 12.000 chilometri per andare a prendere il sole? Noooo! Abbiamo girato L.A. in lungo e in largo per farci sparare dalle gang? Nooooo! Siamo andati da Hooters tutto il tempo? Noooo! Come? No? E cosa diavolo siete andati a fare? Siamo andati in America per potervi raccontare la fiera più grande del mondo!



dei Videogiochi 2001 ha sancito l'affermazione di un trend (scusate, ma lo so che su Planet una parolaccia ogni tanto la si può dire...) da tempo particolarmente positivo che vedeva le console sulla rampa di lancio per diventare dominatrici del mercato. E non si può dire che l'E3 sia stato dominato a mani basse da Sony, grazie all'arrivo prossimo di concorrenti agguerriti. I presunti 'nati morti' della situazione, leggi Xbox e GameCube, hanno infatti dato segnali di grande vivacità presentandosi al pubblico con titoli non ancora ultimati - misteriosamente la percentuale di sviluppo era invariabilmente fissata per tutti al 60%, mah... - che hanno causato non pochi casini nel riconoscimento di tutte le mandibole che cadevano per terra; grafica e velocità sembrano

essere tornate a fare la parte del leone, ma in questo momento è tutto abbastanza normale. Un po' come nella stagione degli amori, le varie case hanno fatto a gara a chi faceva la ruota più grossa, a chi mostrava gli attributi più promettenti, lasciando un sacco di gente a salivare di libidine, ma con il tarlo della 'profondità' e del gameplay definitivo a rodere le tempie dei più accorti. La sensazione si acuiva entrando nella South Hall, dove la EA sbatteva diretta-

mente in your face e a tutto volume i giochi della linea EA Sports Big (ergo solo console, almeno per ora); e nel casino, in pochi notavano che dai totem dove si potevano provare i giochi pendevano quasi solo joy-pad e niente 'topi'... Trottavi fino in fondo alla Hall e buttati lì, in coda per vedere il gioiello di Casa Gates (a uno stand dove dovevi fare un check-in aeroportuale per parlare con chiunque), c'erano un sacco di persone a naso in su. Allora, tra una mandibola e l'altra ti infilavi, scoprendo che erano tutti catatonici che si riempivano gli occhi e le orecchie di quello che Xbox sarà e dopo poco... diventavi catatonico pure tu. Nel frattempo Sony sparachiava dati del tipo "noi difenderemo i patroni di monto" con una si-

che la squadra reclutata per l'Operazione Convention Center abbia avuto la possibilità di abbronzarsi gran che, ma ci siamo camuffati comunque abbastanza bene, tanto che il sottoscritto - grazie a una mise pesantemente inadeguata all'occasione - è stato pure scambiato per uno sviluppatore scioccato. Ma dai. Che vergogna.

Abbronzatura a parte, quello che non potevamo assolutamente mancare era la sensazione palpabile che a questo E3 stava succedendo qualcosa di importante, di essere nel bel mezzo di un evento finalmente all'altezza della sua reputazione, una sensazione che - dicunt - era mancata quasi completamente l'anno scorso. Ma non solo. La Fiera Mondiale



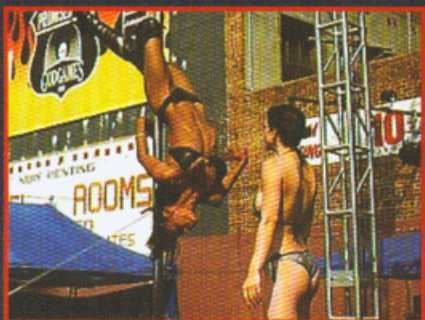
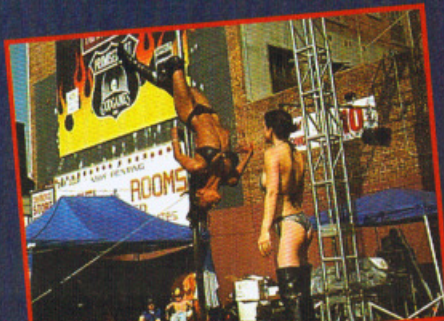
mente in your face e a tutto volume i giochi della linea EA Sports Big (ergo solo console, almeno per ora); e nel casino, in pochi notavano che dai totem dove si potevano provare i giochi pendevano quasi solo joy-pad e niente 'topi'...



In questa istantanea tutto la sofferenza di un contatto tra la mia persona e il silicone americano



Un ospite atteso che si è guadagnato l'interesse del pubblico, un po' come le tipe carine che invitate a una festa e non le conosce nessuno ma ci parlano tutti...



Abbiamo assistito con un certo sconcerto alle performances artistiche di diverse "signorine". L'arte non ha confini e noi amiamo l'arte. Quest'arte in modo particolare.

camera da lasciare preoccupati, previsioni di dominazione assoluta che riguardano in modo particolare l'Europa sia per quanto riguarda la PSOne che la PS2. Noi abbiamo deciso di restare alla finestra, sapendo bene che se più parti tenteranno di conquistare il mercato, che poi siamo noi, avremo solo da guadagnare: più console = più software, più possibilità di scelta = giochi migliori (speriamo).

MOTORE, AZIONE... CIAK!

Trovandoci in zona abbiamo pensato di andare al cinema. Anzi. E' stato il cinema a venirci a trovare. Noi eravamo lì a riempirci le palle degli occhi di videogiochi ed è mancato poco che non ci accorgessimo che **Hollywood** - da un po' di tempo a questa parte - sta facendo la stessa cosa. In effetti, noi pensavamo che Babilonia se ne stesse lì quatta quatta e invece aveva già allungato la sua zampaccia rapace sui "poveri" videogames che

hanno sempre attirato gli squali del mondo della celluloido; questa gentaccia, però, il più delle volte ha finito per trattare l'argomento come qualcosa di poco conto, roba per cerebrolesi, e noi ci abbiamo sempre rimesso. La nuova Frontiera, visto che siamo in argomento America, vede invece un sacco di gente che, cavalcando sacchi pieni di dollari, acquisisce i **diritti dei videogiochi** come ai tempi della caccia al bisonte e trasforma il tutto in una poderosa macchina in grado di produrre altri dollari. Pensate a tutto il caso che si sta facendo da un sacco di tempo attorno al film di

Tomb Raider, a quante pagine sono state spese per annunciare che questa attrice piuttosto che quell'altra avrebbe riempito il top o gli shorts di Lara e alla successiva caccia alle immagini di Nostra Signora delle Grandi Labbra in costume di scena... Pensiamo alla **Square**, che ha investito talmente tanti soldi nel film animato di **Final Fantasy** che il consiglio di amministrazione si è dimesso in blocco - con un senso dell'onore tutto giapponese che però non ha fatto sbudellare nessuno - una volta pubblicato il bilancio 2001; alla **Capcom** che si è permessa di allontanare a calci George A. Romero dalla sedia di regista di **Resident Evil** dove recita anche Sua Tumidezza Labiale Milla Jovovich (va bene che è estate, ma perché in questo periodo i canotti tirano così tanto?); alla **Miramax** che ha speso quasi l'intero bilancio del Belize per produrre tutta in una volta l'intera trilogia

de **Il Signore degli Anelli** (cosa c'entra? Perché, secondo voi non ne tireranno fuori una quintalata di giochi?) o alla **United/Dreamworks** che ha realizzato un film - **Shrek** - con personaggi

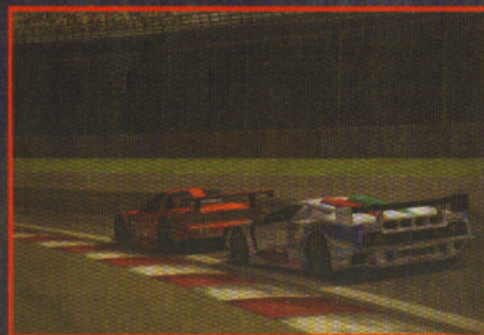
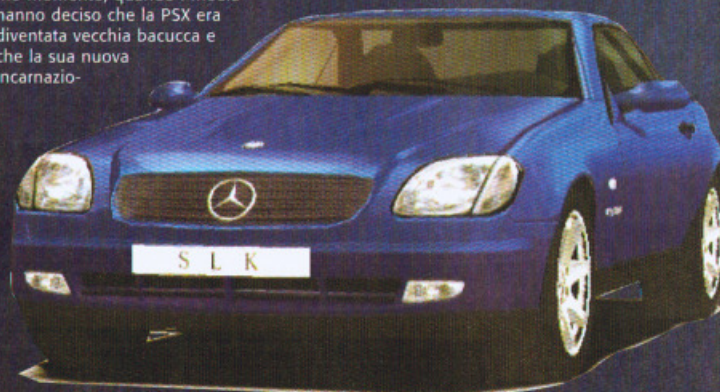
che sembrano fatti apposta per essere videogiochi, resi pupazzo e magari finire pure nelle scatole dei soffocini. Sembrano quindi tutti lì, come ai nastri di partenza di una gara per disidratati che offre in premio un lago di granita alla menta; come detto in precedenza, più le acque si muovono attorno ai videogiochi meglio è per noi, oramai ex-nerd completamente 'sdoganati' da quello che smuove le montagne. Il profumo dei soldi che abbiamo in tasca.

I GIOCHI

Parliamo ora di chi doveva dominare l'E3 e ci è riuscito solo in parte: casa **Sony**. Una delle paure che aveva aggredito i possessori di PSX era costituita dal pensiero che all'arrivo della PS2 una buona fetta degli sviluppatori tosti avrebbe abbandonato la grigia per concentrarsi sul nuovo mostro. Pensateci, è andata proprio così. Almeno in un primo momento, quando i media hanno deciso che la PSX era diventata vecchia bacucca e che la sua nuova incarnazio-



stata pensionata entro breve. Ci sbagliavamo tutti, visto che l'arrivo di **monster title** come **Alone in the Dark 4**, **C-12** o il nuovo capitolo di **Fear Effect** - yum, yum - hanno mostrato che la faccenda non era poi così grigia - ha, ha... - e che poteva esserci ancora spazio per la mamma di tutte le



GT3 è una goduria di dimensioni globali. E basta. Diventerà un classico assoluto. Come al solito.

console.

BLACK & WHITE

Black & White per PSOne c'è e sembra proprio essere una delle conversioni più interessanti, anche se quello che ci interessa sapere sul serio è come alla **Lionhead** pensino di risolvere i problemi relativi alla poca potenza di calcolo della console - oh, insomma, decidiamoci! Continuiamo a chiamarla PSX? Io

ne - la **PSOne** - era più adatta a un pubblico giovane che, proprio per il fatto di essere giovane, non aveva pretese. E allora giù con delle mezze ciofiche. Niente di più sbagliato. Nel bene e nel male anche i 'ggiovani' hanno giocato a **Final Fantasy**, **Spider Man**, **Driver**, **ISS Pro** o **Gran Turismo** - magari pure sui Verbatim - e passare da una dieta come questa, varia e saporita, a portate sciape come **Dukes of Hazzard** o **Woody Woodpecker** poteva solo far male, portando a pensare che la PSX/One sarebbe

preferirei, sono un vecchio abitudinario... - per un gioco che necessita sicuramente di un bel po' di **elaborazione**. La grafica non può chiaramente rivalleggiare con il PC, ma non tutti a casa abbiamo i missili a 128 mega di RAM con tutte le schede video del mondo, mazzi e contromazzi. Come molti sapranno già da tempo, visto che il gioco di **Peter Molineaux** aveva già fatto il botto prima ancora di uscire, si tratta di una classica **simulazione di divinità** - e indovinate chi siete voi? - nella quale avete totale libertà di comportamento:

potrete scegliere di essere rispettati e amati come divinità positive o temuti ma odiati come dei cattivi e vendicativi. A fare le vostre veci sulla terraferma c'è una simpatica **creatura** che eseguirà i vostri ordini, costringendo o invitando gli umani alle azioni che vorrete fargli compiere; la creatura andrà educata come un bimbo e si evolverà - anche graficamente - seguendo le linee 'pedagogiche' che avrete deciso di mettere in pratica. **Zebre e scimmie** se fate i bravi, **zanne e artigiani** se siete dei cattivoni. Per tutti coloro che sono rosi da manie di grandezza, questo gioco può risultare una terapia adatta, qualcosa che se da un lato può ricondurre a miti consigli, dall'altro corre il rischio di generare dei veri e propri mostri!

HARRY POTTER

Se invece vi sentite sognatori, bambini non cresciuti ancora abbastanza per guidare eserciti in battaglia, potete sempre fare riferimento alla trasposizione digitale dei libri di **Harry Potter**, una delle sorprese per me che non gli avrei dato due lire. Qualcuno qua in redazione dice che non c'è da stupirsi, uno che se ne va in giro con la motosega non può apprezzare la poesia di certe situazioni, ma io replico che: primo, una motosega al giorno d'oggi può sempre tornare utile quando devi discutere per un posteggio; secondo, Harry Potter piace molto anche a me. La versione PSX promette bene, quella PC gode di una grafica davvero impressionante, le atmosfere descritte nei libri di **J.K. Rowling** sono rese al meglio per un prodotto che giustifica le carrette di dollari che sono state spese per l'acquisto dei diritti.

DRAGON WARRIOR VII

Gli amanti della **fantasy** possono dormire sonni tranquilli grazie al settimo (!) capitolo della saga **Dragon Warrior** che può contare su una ricchezza di trama, profondità e gameplay che sono sempre stati i caratteri distintivi della serie. Il fulcro dello sviluppo dei personaggi sta tutto nel sistema relativo alle **professioni** - come già visto nelle precedenti edizioni su SNES, un tipo di gestione che non troverà imprevisti i giocatori e che ricalca in maniera analoga quanto visto in **Final Fantasy Tactics** - per la cui mancata conversione in italiano non avremo mai sufficienti parole contro la **Square**, in questo caso vera 'matrigna'. Il personaggio comincia infatti le sue avventure come semplice **pescatore**, ma potrà scegliere di diventare praticamente quello che vorrà evolvendosi in guerriero, monaco, prete, ballerino (prego?), pastore e molto altro ancora. Il rapporto con le **creature** - dalle più piccole a immensi draghi - è piuttosto interessante, prevedendo infatti la possibilità di ammaestrarne alcune da allevare e tenere nella propria fattoria. "Quante uova hanno fatto i tuoi draghi, oggi?". Per quanto attiene alla **grafica**, purtroppo bisogna ammettere che siamo lontani dallo stato dell'arte, ma sappiamo che molti giocatori sono disposti a scendere a compromessi quando si tratta di profondità e gameplay, visto

che non si riesce ad avere sempre la botte piena e la moglie ubriaca. **Dragon Warrior VII** presenta infatti la possibilità di arrivare fino a un massimo di **100 ore di gioco** - mica poco! - partendo da un minimo di **50**, posto che vi vada di gettarvi in tutte le sub-plot disponibili e nella vera miriade di **minigiochi** che il titolo presenta.

SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO

Se siete dei fan di **Spiderman** potete preparare le tele, visto che il nuovo capitolo **Spiderman: Enter Electro** dovrebbe essere su tutti gli scaffali il prossimo autunno. Difficile dire che cosa differenzia **Enter Electro** dal primo episodio visto lo scorso anno; in effetti, quello che abbiamo visto ci ha lasciato con un palmo di naso. No, non fa spavento. No, non annoia neanche un po'. Sì, è assolutamente identico al primo. Certamente chi ha giocato e finito il primo **Spiderman** sta sbavando per una continuazione e rimarrà soddisfatto vi-

prio personaggio scegliendo tutti gli attributi e mettendogli addosso persino i tatuaggi; questi hanno deciso di fare le cose in grande, proponendo lo stesso sistema di **generazione di rider** fulminato, ma con l'aggiunta di nuovissimi **tricks**, **environments** realistici con **automobili** contro le quali spacciarsi, veicoli da far scontrare grazie alle nostre prodezze da irresponsabili, **pedoni** da infartare e ambientazioni che comprendono **Los Angeles**, il **Rhode Island**, il **Giappone**, **Parigi**, **Rio de Janeiro** e persino il **Canada** con pioggia, sole e vento. Sei le piat-



Pochissime novità per le nuove avventure dell'arrampicamuri, ma la classe non è acqua.



Lo stand di Harry Potter sembrava il castello delle streghe, abbiamo passato un sacco di tempo cercando di entrare.

taforme previste per non lasciare nessuno a

becco asciutto: Game Boy Advance, Game Boy Color, PSX, PS2, Xbox e PC per un'esperienza che **Larry Goldberg** - vice presidente esecutivo di Activision Worldwide Studios - rivela decisa a portare "lo skateboarding un gradino più in alto grazie alle innovazioni tecniche e all'unico gameplay che offre competizione veloce e furiosa sia sulle rampe che in mezzo alla strada". Resta la **grafica**, la **musica** a palla e l'endorsement pubblicitario di livello che ha contraddistinto la seconda uscita; insomma, pos-



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Puntuale come una cartella esattoriale, ecco qua il terzo **Tony Hawk**. Uno dice: sarà la solita minestra, buona ma sempre uguale, e invece ci resta. Avrebbero potuto stupirci con una vagonata di nuovi trick e una grafica migliore e forse ci sarebbe bastato, ma loro no. Alla **Activision** hanno messo di più. Prendendo spunto magari dai vari titoli di wrestling, dove è possibile generare il pro-





Abbiamo visto anche Wipeout Fusion... Accendete le Play, che siano belle calde per il suo arrivo!

siamo stare tranquilli: sembra proprio che il grande Tony sia stato decisamente pompato per reggere il passo con l'affermarsi delle nuove console.

HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH

Per tutti quelli che hanno amato *Final Fantasy Tactics* (ancora...) una buona notizia. Il team di sviluppo della *Maxforce* è al lavoro su un altro RPG strategico a turni. Se anche non vi fosse stato detto che sono ancora loro lo avreste capito al volo, visto che la grafica con i caratteristici omini con crapone e lo stile fortemente manga che contraddistinguono i lavori di questo team sono decisamente in bella evidenza. Il resto degli ingredienti, una trama epica decisamente valida con un intero continente da salvare e una guerra con quattro fazioni che si fanno a pezzi, e tutta quella serie di cose che possono fare la felicità di una amante degli RPG, ci sono. Il sistema di combattimento sembra mutato da FFT in modo abbastanza coerente, senza anacronismi di sorta, mentre buone nuove arrivano dal sistema deputato alla gestione della magia che fa riferimento agli elementi base della natura - ok, non è proprio originalissimo... - ma risulta efficace oltre che divertente. Su tutto il gioco spira un forte vento nipponico che piacerà tanto agli otaku italiani; al momento presente non sappiamo ancora se il titolo sarà tradotto e/o importato in Italia, certo è che Hoshigami andrà tenuto d'occhio presso gli importatori di giochi giapponesi.



Americano, veloce, violento, spettacolare. Divertentissimo. Praticamente inutile.

UNA CITAZIONE

Già, due paroline per un gioco che è piaciuto solo a me: **Blast Lacrosse**. Di cosa si tratta? Se vi dico che è una simulazione che propone il Lacrosse ne sapete come prima, vero? Beh, che gli americani siano strani e amino gli sport dove è proprio obbligatorio vestirsi come dei pirati per non sfasciarsi le ossa, lo sapete da un po'; ora, ricordate *American Pie*? Il tizio che cantava nel coro per fare colpo sulla bella di turno faceva parte della squadra della scuola e giocava uno sport bardato come un quarterback, usando una mazza a forma di forcella, guantoni e casco cercando di segnare in una porta tipo hockey. Questo è il **Lacrosse**. E ne hanno fatto pure un gioco. Cariiiiino! Mi sono divertito quasi come ai tempi di *Speedball* su Amiga! A volere ben vedere, in effetti, non è che sia molto differente: un po' di sana violenza metropolitana, una palla piccina piccina e in questo caso pure un bel bastone che aiuta sempre a fare quattro chiacchiere partendo da una posizione vantaggiosa. In America c'è anche il campionato professionistico. Quindi, sono certo che in Europa non lo vedremo mai...

LA PS2 E' STATA A GUARDARE?

Absolutamente no. La lineup della Sony specificatamente dedicata al principe



Avete preso la Xamamina prima di partire? State sicuri che con Xtreme G3 eccetera vi servirà.

nero faceva spavento vero e ha rinfrancato non poco anche il sottoscritto che - a parte il DVD - la PS2 non ha ancora cominciato a consumarla di brutto. Tanto per incominciare, parliamo del gioco più veloce dell'intero E3, almeno per adesso: **Xtreme G3 Racing**. Una grafica notevolissima si accompagna a una velocità che non avevamo ancora visto da nessuna parte, e che nemmeno il pur bello *Wipeout Fusion* è stato in grado di eguagliare. Ora, la domanda nasce spontanea: malgrado tutte le assicurazioni - sviluppatori e PR hanno messo talmente tante 'mani sul fuoco' che lo stand della Acclaim sembrava una rosticceria - l'unico livello che abbiamo provato e riprovato non conteneva nemmeno uno degli otto contendenti annunciati e non era stata implementata manco una possibilità di fare fuoco con la moto; non è che quando aggiungeranno tutto quello che manca, ci si troverà a ragionare su velocità più umane? Lo scopriremo solo vivendo. E il **wrestling** arriverà come un tornado. THQ ha infatti dato vita a uno dei titoli dedicati alla **WWF** (i panda non c'entra-



Shadowman 2nd Coming è bello, oscuro e violento, adatto a noi.

no un tubo, qui ci sono solo bestioni sudati) che più mi hanno stupito; la grafica è impressionante, la velocità finalmente più che decente, le animazioni ottime e abbondanti, tutta roba che rende alla perfezione il movimento di quintali di carne aggressiva; i grugniti dei lottatori - ma d'ài, saranno mica parole quelle... - gli atteggiamenti, le divise e quant'altro riproducono quelle reali della stagione in corso, mentre per quanto riguarda i ring, il gioco presenta vari ambienti dove frullare le cartilagini dei vostri amici con un massimo di quattro in multi, ma 8 contemporaneamente sullo schermo per una Royal Rumble da Policlinico.

Dave Mirra Freestyle BMX2 mi è piaciuto in particolare modo per la grafica e la resa degli ambienti nei quali ci si può impegnare; il titolo era ovviamente al 60% e non abbiamo potuto commentarci in alcuna modalità particolare, anche se tutte quelle classiche dovrebbero essere comprese. In questo senso il capostipite resta ancora **Matt Hoffman**, ma con una colonna sonora che schiera nomi del calibro di **Pennywise, Rancid, Social Distortion, Sublime, Cypress Hill, Dropkick Murphys** e **Deftones** un pensiero è più che plausibile, per essere ancora una volta contusi e felici! Da paura (vera) **Shadowman 2nd Coming**, che pur non potendo fare affida-



Un bel Pile Driver che incassa il collo per chi vi sta sullo stomaco!

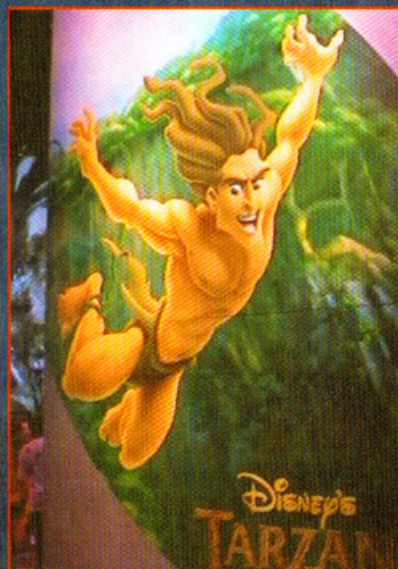


Il cast di Shrek si rilassa all'ombra del Colosseo dopo le fatiche del film.



Agli americani tutte le fortune. A noi toccherà aspettarla fino a Natale.

mento su uno sviluppo avanzatissimo - per essere al canonico 60% crashava un po' troppo spesso - ha mostrato doti interessantissime, con un'atmosfera opprimente e inquietante al punto giu-



Tarzan torna e stavolta è più forte che mai! Anche in parete.

sto, **effetti di luce** di qualità assoluta e un personaggio talmente marcio che manca poco perda i pezzi: creepy! Ora un avviso per tutti i topolini in ascolto: tenete assolutamente d'occhio le vetrine per l'uscita - ancora da venire - di **Disney's Tarzan**, che mette in mostra tutte le potenzialità grafiche della PS2 con **fondali tridimensionali** che sembrano tratti da un film vero e proprio, animazioni super e il simpatico Tarzan che fa sport in giro per la giungla. Non mancatelo, sarà una vera sorpresa.

Tornando a parlare di titoli 'da grandi', un accenno va insindacabilmente a **Devil May Cry**, un survival horror che ha stregato le menti di noi vecchi vampiri; grafica da sballo, sonoro imperiale e animazioni stratosferiche fanno di questo gioco un titolo da tenere in considerazione assoluta, se non fosse che il gioco è quanto di più lontano da un survival horror ci possa essere. Lo so. Ho appena detto che lo è, ma

questa è quella che vogliono vendervi. In un **survival horror** come si deve - qui c'è comunque lo zampone di uno dei Mr. Resident Evil, **Shinji Mikami** - NON c'è **respawn** dei nemici! Visto che si parla di castelli infestati da vampiri, possiamo dire che a volte ritornano? Mmm... Anche qui, ragazzi, tenete gli occhi aperti perché c'è comunque da godere duro.

OH, MY... G.O.D.

Per confermare appieno il fatto di essere alternativi, quei pazzi porcelloni della **G.O.D.** hanno pensato di organizzare anche quest'anno il loro allegro open space - molto open e poco space - proprio di fronte al Convention Center continuando a chiamarlo "The Promised Lot", rimpinzarlo di ragazzotte poco vestite ma piene di salute, piantare per terra due pali per la *lep dens*, una delle griglie più grandi che abbia mai visto e un bar che serviva freschi ettolitri di bevanda gialla e gasata, rigorosamente light. All'ingresso, inflessibili pulismani con pistola rimbalzavano chiunque non avesse ventun anni, mostrando ancora una volta che per 'sti bacchettoni

uno si può divertire solo da universitario... dopo basta, perché deve produrre per la Nazione. Nel frattempo, però, un Caterpillar scaricava una frana di salsicce e panini per gli affamati, mentre le spine davano soddisfazione agli assetati. Tra concerti punk e stravaganti performances, lo stand che Pitone mi aveva tanto raccomandato, ha mostrato che questi sì, loro si sanno divertire in barba agli sguardi allucinati di 'quelli normali'. Ovviamente, l'intera area era recintata in modo che il mondo non potesse vedere cosa succedeva all'interno...

G.O.D. casino dentro e ovviamente...poliziotti fuori!



GLI OSCAR DI PLANET PLAYSTATION

Gli stand erano spettacolari, animati da ragazze che "voi umani non potete neanche immaginare", allestimenti speciali che in Italia non abbiamo mai visto, ma non solo. Abbiamo deciso di dare dei premi alle situazioni che più hanno colpito la nostra attenzione, positivamente o...

Premio 'VALERIANA ALLE STANDISTE': Nintendo



Allora. Considerate una situazione tipo: state lanciando un prodotto che nessuno ha mai visto ancora dal vero. E pensate di lasciare libero accesso a giochi per cui tutti hanno accumulato una bella riserva di bava potenziale. Che fate? Invece di piazzare dei totem con quattro pad preferite tappezzare le pareti dello stand con postazioni che consentono solo a **due persone** di provare i titoli, mentre delle carissime hostess - sull'orlo del collasso nervoso - tentano di gestire con affanno la masnada di giocatori arrapati. Please step back, I said: Step back!

Premio 'ARRIVA SUBITO, ANCORA UN MINUTINO...': Xbox

L'area informazioni di **Xbox** era un incrocio tra un terminal per il check-in e una sala corse dove, per ottenere un appuntamento, bisognava strillare come pescivendoli.



Gli standisti con auricolare e microfono erano tutti targati Microsoft, quindi efficienti, sorridenti, accurati, ma soprattutto in grado di lasciarti aspettare un'ora senza motivi apparenti - per poi bidonare - e stupirsi se uno si incazza un po'... Il presente appuntamento costituisce operazione illegale e sarà terminato.

Premio 'FAGIOLADA': TECMO



L'E3 è uno dei posti della Terra dove maggiormente si concentra il binomio sesso (reale, inteso come esposizione di svariate grazie femminili) e violenza (virtuale, inteso come esposizione di svariate tecniche di soppressione della vita umana e/o aliena). Il dialogo che segue è fedelmente riportato dal reale: "Hai notato quanto sono carini i personaggi di Monster Racer? Sono di una tenerezza unica!" "Hai notato le poppe della tipa qua accanto? Sono di una grandezza unica!". Boobs! I've seen 'em again!

Premio 'MO' ABBASTA!': i sottotitoli

Sembra diventato indispensabile aggiungere qualcosa al titolo di un gioco. Dice: ma si tratta di una serie, come differenziarlo dagli altri?

Usate un numero: non sarà il massimo come marketing, ma se il gioco nulla non c'è



bisogno d'altro! Paradigmatico è Tom Clancy's

Rainbow Six: Rogue Spear: Black Thorn. L'expansion pack dell'expansion pack del gioco originale. E poi?

Premio 'DUE ORE DELLA TUA VITA': Square Theatre



Cioè. Non voglio dire che siano state buttate, però aspettare due ore per vedere il video di Kingdom Hearts

(il nuovo gioco con Pippo, Paperino e i personaggi di Final Fantasy), **Final Fantasy X** e un po' di altra fuffa forse sono un po' troppe. In molti all'uscita sembravano Jannacci. Se me lo dicevi prima...

Premio 'IO C'ERO, TU C'ERI, EGLI... CERA': molti colleghi.



Si sono stati molti party in perfetto stile californiano. Uno tra i più attesi era quello di Microsoft, in molti infatti volevano vedere come sarebbero state le tartine. Interessanti, ma nel dopo-fiera tanti hanno strombazzato il bellissimo ed energico concerto dei Blink 182 al party per l'Xbox. Ovviamente i Blink non hanno suonato. (Al loro posto i Thrid Eye Blind).

Premio 'SALUTE': le californiane.



Impossibile non notarle. Anche perché loro hanno fatto di tutto per farsi vedere. Certa roba al di qua dell'Oceano ce la sogniamo. Sembra quasi che da quelle parti la Mutua passi il silicone. Moltissimo. E le nostre ragazze possono continuare a sognare tranquille di essere gli unici mammiferi che ci interessano VERAMENTE. Non c'è partita.

Premio 'QUACCHERI, AGAIN': gli americani.



Si stanno sterilizzando. Qualsiasi prodotto è in versione **Light**. Sigarette, birra, salsicce. Potrei morire. Fortuna che ti rimpinzano con pollo fritto, salse al formaggio, patatine che sembrano bambini piccoli e centinaia di litri di bevande. Ghiacciate. Tutti su è giù dallo stepper; sfatti dalla colite.

Un'emozione PlayStation



a PlayStation ha sopito la prevenzione per l'hobby del videogioco, che è diventato una **passione di massa** superando il suo status di divertimento per pochi (per giunta guardati con l'atteggiamento riservato ai subnormali).

La Sony ha stretto accordi con grandi sviluppatori del mercato coin-op; Namco ha portato, nelle sale, cabinati basati su schede dall'architettura simile a quella della PlayStation, rendendo immediata e fedele la conversione per il mercato domestico. Sempre Sony ha poi dato modo a grandi case di software di creare vere e proprie opere d'arte; Hideo Kojima, ideatore di **Metal Gear Solid**, dopo aver testato le potenzialità del grigio gioiello ha capito di aver trovato l'hardware perfetto per il capolavoro che aveva in mente.

SQUARE, CAPCOM, NAMCO, KONAMI

Dal punto di vista ludico, poi, la PlayStation

La PlayStation ha significato molte cose per il mercato del divertimento elettronico. Gli oltre settanta milioni di console piazzati in tutto il mondo, per un prodotto che continua a vendere (grazie anche al rilancio operato con l'idea-PSOne) costituiscono il chiaro e inequivocabile 'sdoganamento' di questa forma di intrattenimento.



▲ Un'occhiata è sufficiente per riconoscerlo: sua maestà Metal Gear Solid!

Ma quello di cui vogliamo parlare in questo sontuoso speciale è il momento magico, l'emozione che solo i prodotti PlayStation hanno saputo dare. Non giochi mitici, quindi, bensì brevi attimi. Vogliamo rico-

e stupire l'utente per davvero. Per esempio, in **Metal Gear Solid** uccidere **Sniper Wolf** e ascoltare la sua commovente storia è stato uno dei tanti 'grandi momenti' della storia PSX. E tutto, badate bene, con un pad in

mano e davanti a un televisore... aaahhh, potenza di PlayStation... e sì che le prime pubblicità ci avvisavano: "riuscirai a resistere alla potenza di PlayStation?"

PLAYSTATION/THE MACHINES OF GOD

La recente PlayStation 2 potrà anche equipaggiare un processore chiamato 'EMOTION Engine', ma di emozioni vere, a parte quelle della demo di **Metal Gear Solid 2**, non ne ha ancora fatte provare. E quindi, a tutt'oggi, è la PSOne la vera 'Emotion Console'. Questo



▲ Il tabellone luminoso che tanto colpisce durante le gare di Ridge Racer.

ha rappresentato una vera e propria **rivoluzione**. Le capacità nell'ambito della **grafica poligonale** hanno permesso titoli dal gameplay impossibile per le macchine della generazione precedente. Poi, la realistica prospettiva, data la base installata, di vendere quantità di CD calcolate in milioni ha spinto le grandi case di sviluppo a investire pesantemente in titoli sempre più perfezionati. I giochi di **guida**, per esempio, prima della PlayStation erano piatti e semplici mentre, con la dea grigia, è stato possibile dare profondità visiva, grazie al poligono, e anche **profondità di gioco**.

chiamata



▲ Per essere Destruction Derby la vostra macchina è ancora in buono stato...

speciale celebra proprio i grandi momenti della storia della PlayStation, e analizza più profondamente i personaggi-simbolo o le serie-mito senza le quali, oggi, la storia PSOne sarebbe stata un'altra.

Il primo 'grande momento' è legato a un'emozione che i giocatori 'veri' hanno provato e il cui fuoco sentono ancora: è legato insomma a **Ridge Racer**. Il driving game di Namco nacque in sala giochi; come ha più volte dichiarato Ken Kutaragi, papà della PlayStation, la console nacque per portare dentro le case il feeling e il brivido di **Ridge Racer**. E così fu: l'istante che val la pena ricordare è il **rettilineo** che termina con la galleria. Il maxi schermo sul palazzo che sovrasta il tunnel offre uno spettacolo cui l'aggettivo emozionante, in vero, non rende piena giustizia. Siamo dentro casa nostra e non possiamo che trasalire alla vista del **maxi schermo** alla fine dell'ultimo rettilineo... mentre scarichiamo la potenza della macchina, il nostro mostro imbizzarrito, sull'asfalto digitale. Quello schermo è animato, ma

quando mai il nostro salotto ha veduto una cosa del genere? Ed era solo l'inizio; probabilmente Kutaragi, pur talento purissimo, non immaginava che e quali emozioni la sua piccola ci avrebbe fatto provare...

E MENO MALE CHE I GUFU PORTANO MALE...

Le prime emozioni potenti, quelle 'dell'ultima generazione', le dobbiamo a una software house cui Sony si legò proprio subito: la **Psygnosis**, la nota 'casa del gufo' che sviluppò tanto e tanto bene durante i primi momenti di vita della console. **Wipeout** restituiva all'utenza un feeling mai provato prima. Le corse lungo quelle mitiche piste ricche di salti e canyon avvenivano con un **sottotitolo musicale** poderoso: una sensazione poderosa ed esaltante. Le gare venivano giocate a mille all'ora, utilizzando la cattiveria concessa da questo autentico capolavoro che avrebbe continuato a regalare grandi momenti nelle due uscite successive. Un miracolo.

Il secondo momento da immortalare non è emozionale ma 'ludico'. **Destruction Derby** è un gioco di guida poligonale in cui vince chi fa più danni alle vetture avversarie. Sembra divertente, e infatti lo è! Guadagnare dieci punti nell'arena facendo compiere a una vet-

ta regalato alla sua utenza: l'immagine della scritta (poligonale ovviamente) **360°** è un momento ludico che tanti ricordano ancora.

DIETRO UN METRO DEL VETRO DI PIETRO

Se parliamo di effetti spettacolari, grafica poligonale, giochi di guida e **Polyphony**, la maggior parte di voi penserà subito a **Gran Turismo**. Ovviamente ci arriveremo, ma non è questo il momento. Il riferimento va al prodotto Polyphony che anticipò GT, 'il Re', e si tratta di **Motor Toon GP 2**, un gioco tutto colorato e incasinato che nel lontano 1995 fu in grado di disegnare **piste trasparenti** come il vetro, restituendo un effetto di trasparenza a tutt'oggi ineguagliato; la sensazione di correre sul vetro era assoluta, e i tratti di pista lucidi erano attesi mentre si sfrecciava lungo le altre parti del percorso. D'altronde Polyphony avrebbe più che confermato il suo talento, qualche anno più tardi...

TEKKEN, RESIDENT EVIL, FORMULA ONE: IL POKER È SERVITO

So perfettamente che un poker è composto da quattro elementi e che **Tekken**, **Resident Evil** e **F1** sono solo TRE giochi. Ma il punto è che ognuno di questi vale per quattro! e quindi i poker sono ben tre... Sono stati i primi giochi della seconda generazione,



▲ Veloce e divertente: in due parole il bellissimo Wipeout.

tura avversaria un giro su se stessa è stato il primo divertimento spensierato e 'moderno' che la PlayStation, generosissima,



▲ Il miglior picchiaduro di tutti i tempi (almeno per PSX): Tekken 3.



▲ Il circuito più famoso del circus: Montecarlo, dove è difficilissimo superare.

quella fatta da prodotti che non sono stati sviluppati con l'ansia di dover uscire a tutti i costi sfruttando la novità della console. Sicuramente, la pista di **Montecarlo** in **Formula One** (di Psygnosis, sempre lei!!!) è uno dei grandi momenti della storia PSX: i palazzi perfettamente riprodotti, il casinò... Ma, su tutti, ricordiamo la **galleria** - ormai splendida nel tripudio poligonale texturemappato! I **combattimenti** offerti da **Tekken**, con la tecnicità e la sensazione dolorosa di fisicità, sono un altro degli istanti da ricordare. Uno spettacolo audiovisivo e ludico finora relegato alla sala giochi è finalmente nei salotti di tutti. Probabilmente il più giocabile fra tutti i prodotti usciti fino a quel momento (a parte, forse, **Destruction Derby**), il vero 'momento' di Tekken non è sullo schermo, ma dentro di noi. Le emozioni provate grazie alla ricchezza delle **mosse**, al **sistema di controllo**, alla profondità di gioco, sono una miscela ancor oggi godibilissima. E quello che ricordiamo di Tekken, quindi, non è uno screen, ma una felicità dentro di noi.

ZOMBI TU GHE ZOMBO BURE IO

Resident Evil, di **Capcom**, è un gioco che ha detto molto in ambito ludico, perché univa due generi in modo equo, creando un tutt'uno ben omogeneo. Prendeva trama ed enigmi dalle avventure punta-e-clicca e le inseriva in un contesto che prevedeva il controllo diretto, **arcade**, sul protagonista, consentendo così una serie di **combattimenti diretti**. Su questo gameplay singolare innestava poi un'atmosfera molto ben studiata, sorretta dall'**impianto musicale** e da quello grafico fatto di immagini fisse su cui si muovevano i

personaggi, spesso ripresi da angoli suggestivi e minacciosi. La trama molto approfondita e paurosa, commentata poi da sequenze **FMV** di ottima qualità tecnica e artistica, completava quello che non è retorico definire **capolavoro**. Di brividi e spaventi, beh, **Resident Evil** ne ha regalati tanti; ma su tutti, il 'grande momento Resident Evil' è l'arrivo dello **zombi** da dietro, una sorpresa che ha fatto saltare dalla sedia più d'uno.

ANCHE CHI VOLEVA LA QUANTITÀ È STATO ACCONTENTATO

Ora parliamo di **Die Hard Trilogy**, il cui momento clou non è (come molti ritengono) l'arma con cui spariamo durante la fase shooter e con cui possiamo forare nemici ma anche muri e innocenti viaggiatori, ma il **tergicristallo** che, nella terza e ultima sezione, quella di driving, pulisce il parabrezza della macchina dal sangue di un pedone appena investito...

Va detto che **Die Hard** non è un prodotto di primissima linea, ma in questo momento è come manna dal cielo grazie ai tre giochi in uno e al sano (oddio...) divertimento che è in grado di regalare all'utenza. A esso si avvicinano altri due titoli, anch'essi non storici, ma cui sono legate alcune immagini e scene significative. **Pandemonium!** è un platform bidimensionale, che scorre praticamente su un piano; ma la costruzione grafica è comunque poligonale e la visione che si ha dell'area di gioco è totale. Se da una parte la rigidità e la limitatezza del gameplay non consentono l'esplorazione di tutto quello che vediamo ma permettono solo di osservarlo, dall'altra quello che vediamo, in effetti, spesso è eccezionale. La telecamera spazia e si muove, e uno dei grandi momenti lo abbiamo all'inizio: nel primo livello, dopo aver superato i **cocomeri-jumping**, la telecamera che prima inquadrava tutta la zona si avvicina e zooma fino a inquadrare solo il **personaggio**, con un effetto scenico di sicuro impatto.

Similmente, cadere nei burroni delle piste del primo snowboard game, **Cool Boarders**, non regala alcun effetto grafico rilevante; anzi, cosmeticamente è pure sgradevole. Ma l'emozione di Cool Boarders è quella di un gioco nuovo, che sfrutta la tridimensionalità con intelligenza. L'area poligonale 'si sente', noi abbiamo bisogno delle **discese** per aumentare la velocità (non c'è alcun pulsante 'accelera' in un simulatore di snowboard!!!), e dei **salti** per eseguire i trick. Soprattutto, le prime figure (squallide) che riusciamo a eseguire, osservando i punti che premiano i nostri sforzi, costituiscono un momento indimenticabile.

UN TESTIMONIAL E UNA TETTIMONIAL

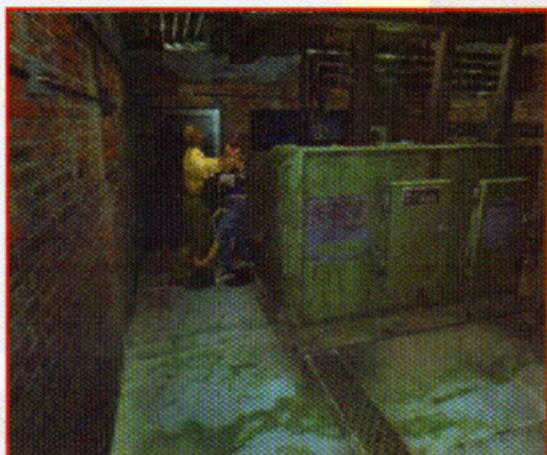
Il Natale del 1996 è caratterizzato da una presa di coscienza di Giovanni (Matteo? Augusto?) Sony. Alla sua console serve un testimonial, un'immagine cui legare un prodotto, come insegnano Sega (che ha **Sonic**) e Nintendo (che ha **Mario**). E così il buon Giovanni (o Matteo, o Augusto) dà un assegno con tanti zeri all'accoppiata **Universal/Naughty Dog** per lo sviluppo di un personaggio ufficiale che diventi il simbolo della console, come lo sono appunto i ci-

tati Mario e Sonic.

Nasce così **Crash Bandicoot**, un peramele idiota che, pur dovendo combattere, ha la fortuna di avere un nemico che è più idiota di lui... Il gioco è un **platform** molto giocabile e bellissimo da vedere, proprio ciò che serviva a PlayStation. Il suo ghigno stupidamente furbo è assolutamente eccezionale e lo ricordiamo tutti quanti! Ma il ruolo che hanno giocato Sonic e Mario non può esser ricoperto dal pur ottimo peramele, per il semplice fatto che la vastità e la ricchezza dell'universo PSX non possono essere rappresentati in modo univoco, da un testimonial che raggruppi tutti insieme i prodotti per la macchina Sony. Peraltro, proprio in quel periodo, l'animaleto Sony dovette vedersela con l'anima più seria della PlayStation, che ha trovato una testimonial diciamo 'indipendente' che si rivelò perfetta, con la sua personalità e la sua bellezza, a diventare il simbolo di una passione. Ovviamente sto parlando di **Lara Croft**, che esordiva quell'anno con un gioco che a tutt'oggi rappresenta un insuperato mix di gameplay, atmosfera e coinvolgimento.

A BALENAAA, ARIDACCE PINOCCHIO!!!

L'inverno passa sereno; il sistema di salvataggio di Crash e la diffi-

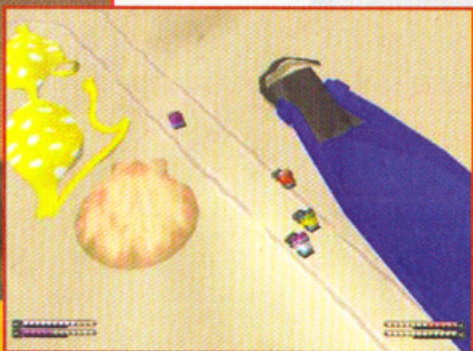


▲ Le inquietanti ambientazioni che contraddistinguono la saga di Resident Evil.



coltà degli ultimi passaggi di Lara garantiscono a questi due blockbuster una lunga vita... e l'utenza può aspettare i primi caldi per qualche altra meraviglia da stropicciarsi gli occhi.

Arriva qualcosa di nuovo, veloce e fresco a caratterizzare l'allungarsi delle giornate: le folli macchinine del **Micromachines** by **Codemasters**. Si controllano, in ambienti domestici, le piccole macchinette che si guidano in modo meraviglioso. Scegliamo per giunta il



▲ Il divertentissimo **Micromachines**: un gioco nato per il multiplayer!

nostro **micropilota** - e la scelta obbligata è Walter, ciccione schifoso che rutta e che non c'entra niente con il nostro Senior Editor, che è bello, alto e signorile (questa là dovevo dire, sennò non mi fa più scrivere). Il divertimento offerto da **Micromachines** è assoluto e indimenticabile, e viene rappresentato ottimamente dalla **tavola per la prima colazione**. Ecco, sì: correre sulla tavola ricca di tazze di latte (e sporca di appiccicosa marmellata) è un'emozione da mettere in cornice. Anche perché sicuramente è vivo il ricordo della competizione, cui senz'altro hanno partecipato tutti e otto gli avversari consentiti dal gioco.

PALLONI E PALLE CHE NON SI ROMPONO MAI

Su PlayStation c'è un solo, obbligato modo di dire 'gioco di calcio'. E' quello che ci suggerisce **Konami**, la software house cui dobbiamo la serie di **International Superstar Soccer**. Il gioco nasce su Super Nintendo, la grande e gloriosa macchina a sedici bit che ha dominato la scena nel primo lustro dei Novanta. E proprio **ISS** ci ricorda uno dei rari momenti magici sul semplice Super Nintendo: l'emo-



▲ Le animazioni dei giocatori di **ISS Pro Evolution** sono qualcosa di strepitoso!

zione di giocare con un vero 'simulatore' è totale anche se i giocatori sono in bitmap. Anche a sedici bit ci sono snapshot indimenticabili... come quelli che ricorda l'utente che, controllando l'Italia, vede l'assist di un **Roby Baggio** (persino il cui codino è riprodotto con fedeltà) a un **Fabrizio Ravanelli** identificabile grazie alla caratteristica chioma bianca. E, su PlayStation, il poligono avrebbe esploso tutto; a rendere infinitamente eccezionale la serie sarebbe stata l'indiscussa bravura del team di sviluppo. **KCET**, grazie a una serie infinita di trovate eccezionali (il supporto per il multiplayer a **quattro** giocatori,) avrebbe regalato all'utenza una lunga serie di momenti da incorniciare. Non posso proprio elencarli tutti: non mi basterebbe un intero numero di Planet per farlo! Ma devo, devo ricordare per forza i **calcatori in barriera** che, dopo il calcio di punizione, girano le teste per vedere se hanno subito gol... Così come la cura per ogni animazione rende troppo verosimile e bello e magico lo **stop di piede** eseguito dall'attaccante lanciato a rete da un cross verticale. Che dire poi dell'ala che, sulla fascia e poi sul fondo, **alza la testa** prima di effettuare un cross per decidere il compagno da servire???

SI CANTA E CI SI SPORCA DI FANGO

Nella sua sconsiderata corsa al testimonial, Sony continua a creare personaggi; non c'è niente di male, anzi! Ben vengano questi



▲ Il simpatico **Parappa**, il cane che rappa, amato incondizionatamente da grandi e piccini. Il gioco musicale per eccellenza, e basta...

esperimenti se producono giochi come **Parappa**!!! Si tratta del primo **rhythm game** per la macchina Sony, un genere che avrebbe avuto molti esponenti (fra i quali non posso, qui, non citare l'eccezionale **Dancing Stage Euromix**). Il gioco introduce un **cane** rapper che impara, a tempo di musica, molte arti per conquistare il suo bel fiore. Indimenticabile è la sezione in cui Parappa apprende il **kung-fu** da master Onion: "Kick, punch, it's all in my mind"...

L'utenza PlayStation ha sempre visto quella Segaiola (ossia fan della console Sega... che avevano capito???) con una certa superiorità; l'unica arma che i Segaioli potevano vantare era il **Sega Rally**, un gioco in cui se la comandavano le strade sterrate e la guida a base di derapate e controsterzate. **V-Rally**, della francese **Infogrames**, ha avuto il grande me-

rito di portare il rally sulle nostre PlayStation; e un indimenticabile momento è costituito dalla corsa a rotta di collo lungo il **rettilineo** prima del traguardo del percorso in **Corsica**, il primo che si affronta in modalità **Championship**.

UN MAGICO NATALE

Sicuramente il **25 dicembre del 1997** è una data da incorniciare: le lasagne di Zia Tilla, il primo compleanno di cucciolo... e anche ludicamente è stato di sicuro il miglior Natale della mia vita. Sugli scaffali della ormai troppo famosa PlayStation hanno



fatto la loro comparsa almeno dieci giochi assolutamente imperdibili. In queste pagine trovate alcuni di questi: **Time Crisis**, **Nightmare Creatures**, **Crash 2**, **G-Police**, **Lara Croft 2**... Ma in questa sede devo assolutamente parlare dell'esordio del GDR Square su PSX: **Final Fantasy VII**. Volendo ricostruire la storia PlayStation per emozioni, beh... belle emozioni sono quelle che ha saputo regalare questo leggendario capolavoro. La prima discende proprio dall'**introduzione**: l'incontro con **Aeris**, dopo una panoramica sulla città devastata dal degrado industriale operato dalla **Shinra**, è di un'espressività devastante. Ma tre momenti magici (lo so che sono tanti, ma concedetemi: è il mio cuore che ve lo implora) sono: il **FMV** che fa vedere l'ira di **Sephiroth**, il cattivo più carismatico che un videogioco abbia mai avuto; la scena in cui **Red XIII** ulula sulla tomba rocciosa del padre, dalla cui faccia di pietra sgorga una lacrima; il rude **Barnett** che gioca e si squaglia d'amore per la piccola figliuola, un momento dolce di un uomo rude, un momento magico per tutti gli spettatori.

IL GIOCO PIÙ BELLO CHE LA PLAYSTATION ABBA MAI OSPITATO

Le prime immagini del gioco vennero diffuse qualche mese prima della sua uscita in Giappone, e molti ritennero impossibile che si riferissero a un videogioco per PlayStation. Ma,



▲ Ecco come si può 'assettare' una macchina giocando a Gran Turismo.

quando uscì, tutto il mondo comprese che la grandezza di **Gran Turismo** era realtà. La cura nella ricostruzione delle macchine operata in questo gioco è opera di un appassionato pazzo; il modello di **guida** è quanto di più realistico si sia mai giocato. La possibilità di **upgradare** il proprio mezzo, di settarne un grande numero di parametri, di assaporare la rispondenza di quanto fatto in questa 'officina', sono parte di un prodotto completo e perfetto. Ma quello che noi ricordiamo non è il tempo passato a modificare l'inclinazione dell'assetto o la distanza dei rapporti del cambio, ma il primo sguardo. E nessuno ha

resistito alla tentazione 'del modo di dire **replay** secondo GranTur'. La riproposizione delle gare disputate, lo studio delle telecamere, la bellezza dell'osservare i particolari poligonali è il sale dei replay offerti da questo capolavoro assoluto. La 'cattiveria' del realismo delle macchine risalta durante questi replay che costituiscono, probabilmente, la più grande emozione visiva offerta dalla Play.

IL PIÙ GRANDE EROE DELLA STORIA DEL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Ho già citato **Hideo Kojima**... e adesso parlo diffusamente del suo capolavoro. Mi sto ovviamente riferendo a **Metal Gear Solid**, uno dei giochi più belli mai prodotti indipendentemente dal sistema di gioco; soprattutto, un'avventura coinvolgente come poche, retta da una **trama** da premio Oscar. La sequenza iniziale, con gli **operatori del sommergibile** all'opera, è indimenticabile nei seguenti tratti: l'arrivo del mezzo sottomarino alla base della Foxhound è commentata da un **effetto subacqueo** che definire emozionante è poco; il lancio della **capsula** contenente Snake è cinematografico al massimo, perché viene accompagnato dalla presentazione del team di sviluppo e commentato da un'audio a dir poco suggestivo. Ma la vera scena cui fare una foto da incominciare è di cui, fra tanti anni, parlare ai nipoti, è la visione di **Snake** che si rialza dopo essersi tolto, nell'ascensore, la **muta bagnata**. Vedere dal basso **Solid Snake** mentre si solleva è uno dei picchi più alti mai toccati dalla dea grigia.

LE PIÙ GRANDI PAURE, LE PIÙ GRANDI EMOZIONI

Ormai la console è lanciaatissima: ha già regalato notevoli prodotti all'utenza, e questo è probabilmente il suo momento più alto. L'occasione migliore insomma per il lancio di due hit assoluti: **Silent Hill** e il secondo **Final Fantasy** (dei cui momenti, però, parlerò altrove).

Il primo è l'avventura più coinvolgente, terrorizzante e 'negativa' mai giocata. Tutti gli elementi di **Silent Hill** scavano dentro il giocatore. L'immedesimarsi in un uomo normale che cerca la figlia, la nebbia, i colori, le atmosfere, le musiche... Con **Silent Hill** si salta sulla sedia per una paura che entra dentro, usando tutto il male e il peggio che l'immaginario collettivo ricollega alla paura e allo spavento.

Al contrario, **Final Fantasy VIII** fa ricorso al meglio che c'è nell'uomo per coinvolgere, perché racconta una storia d'amore. I fatti narrati riconducono proprio al sentimento più umano, puro e bello che c'è, e giocare diventa un'esperienza emozionale e umana che raggiunge picchi commoventi come quelli dei film che narrano le più sensibili storie d'amore.

DINO CRISIS? POVERO ZOFF...

Ancora adventure, ancora terrore, ancora **Capcom**... Siamo in **Dino Crisis**, arriviamo nell'isola e non sappiamo cosa sia successo... Entriamo in una sezione del laboratorio - è proprio l'inizio - percorrendo un corridoio esterno buio (è notte) che ci porta dritti a due persone morte... No: la persona è una sola, divisa in due da una potenza immane, devastante. Il busto di qua, le gambe da tutt'altra parte. Fra i due pezzi, solo sangue. Capiamo che è stato un predatore. L'inquadratura cambia e ci mostra quello che vede, in quel momento, lo stesso predatore che ha appena ucciso il malcapitato che ora, altamente



▲ I dinosauri spuntano fuori all'improvviso e attentano alle vostre coronarie.

preoccupati, stiamo guardando. Dagli **occhi** di questo spietato predatore vediamo - e temiamo - la velocità con cui, con pochi lunghi salti, si avventa su di noi... La paura sale, la tensione è insopportabile, e noi abbiamo appena assistito all'ennesimo 'momento magico'.

SEI UN ESSERE SPECIALE E IO AVRÒ CURA DI TE

Sette. Il numero perfetto? Beh, non esattamente... Sette è però il numero di pagine che Planet ha dedicato a **Tony Hawk's Skateboarding**. Un numero impossibile, superato solo dallo specialone di dodici pagine su **Fi-**



nal Fantasy VIII, giustificato dal feeling che questo titolo ha saputo regalare. E chi non ricorda i primi trick eseguiti con successo? Che soddisfazione, eh? E l'ultimo, per piacere, preme il tasto Power...

TOTAL NBA

Adesso non fa poi così effetto... Ma vi giuro che uno dei momenti magici PSX, uno di quelli da incominciare, è - per gli utenti Sony di vecchia data - la prima partita a **Total NBA**. Il trauma ottico è indimenticabile: **dieci atleti** poligonali si muovono su un parquet che li riflette e sul quale le suole di gomma emettono lo stridore tipico. Un gioco eccezionale, la cui pulizia continua a stupire ancora oggi!

WIPEOUT 2097

Siamo nel 2097 e Wipeout ci porta sul circuito **Gara d'Europa**: indimenticabile momento è il **salto** che precede il traguardo. Chi spinge per davvero (cioè io) ha toccato su questo trampolino i 537 km orari prima di ritrovarsi con il cuore in gola durante il salto più spericolato e rompicollo che la PlayStation abbia mai offerto. Provare questa esperienza è a dir poco doveroso; e doveroso è provarla con il controller giusto, il **NegCon**. Commento musicale obbligato contenuto nel CD: **The Third Sequence**.

SOUL BLADE

Si tratta di un grande gioco, un picchiaduro **Capcom**! Cioè il massimo! Ma quello che oggi ricordiamo è la spettacolare sequenza introduttiva. Sono abbastanza contrario a parlare di grandi momenti relativi a un fat-



▲ *Soul Blade, uno dei più bei picchiaduro di tutti i tempi, ha una presentazione da urlo!*

to ludico non interattivo, come una **intro**. Ma questa è speciale! All'interno della mitica sequenza i momenti più alti sono sicuramente il **saluto** che Rock fa al figlio prima di partire e il **volo dell'uccello** lungo il canyon.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSSEY

Un gioco grandissimo e intelligentissimo, una vera **avventura arcade** con enigmi sempre intelligentissimi. Ma quello che ricordiamo di questo gioco, soprattutto, è il suo protagonista, **Abe**. I siparietti che fa a vantaggio degli altri mudokon amici suoi sono indimenticabili, ma su tutti va ricordata la **scoreggia** che genera ilarità negli



increduli giocatori e strappa un sorriso anche ai cattivissimi nemici, financo mostrando l'umanità e la tenerezza di un mostriacchiolo dal cuore grande e generoso. Bellissimo.

G-POLICE

Il Natale del 1997 ha conosciuto **Crash 2**, l'esplosione del fenomeno **Lara Croft** e, soprattutto, la centralità della PSX fra i divertimenti di oggi. Molti prodotti 'minori' sono usciti in quei magici indimenticabili giorni, e fra questi c'è **G-Police**, un titolo in cui molti splendidi FMV creavano un'atmosfera autenticamente 'da film interattivo'. Il gioco vede l'utente a bordo di un **Havoc**, un elicottero del futuro, impegnato in



▲ *Le cupe ambientazioni tecnofuturiste di G-Police.*

missioni all'interno di una città del futuro. Aggrarsi in mezzo ad altri edifici a caccia di altri velivoli o di automezzi terrestri è un must assoluto per tutti i giocatori. Ma il momento clou è alla fine della **prima missione**, quando badate che non succeda nulla ai container pieni di armi illegali aspettando le forze dell'ordine: l'arrivo delle **macchine della polizia**, con i fari blu e rossi che illuminano l'area circostante, è uno dei tanti meravigliosi regali che ci ha fatto quel pezzo di plastica grigio.

NIGHTMARE CREATURES

Un gioco non di primissima qualità offre una delle atmosfere più lugubri, tetre e ammuffite. Nei quartieri nebbiosi della **Londra** vittoriana combattiamo contro le creature malvagie inseguendo lo scienziato pazzo di turno. Ma se l'atmosfera è eccezionale, la cosa più bella del gioco è contenuta nell'intro: il **laboratorio-macello** in cui lavora è reso in maniera cinemato-



▲ *Il terrore starà sempre al vostro fianco giocando a Nightmare Creatures.*

grafica e superba, ed è in grado di catturare qualunque individuo si metta davanti allo schermo.

TIME CRISIS

Nel magico Natale del 1997 venne introdotto un hardware che avrebbe avuto tanta e meritata fortuna: la **G-Con 45**, la pistola Namco, dimostrava come la PlayStation fosse in grado di dare all'utenza una gamma vastissima di gameplay e modi di divertimento differenti. Sparare è bellissimo, ma il momento magico di **Time Crisis** è pro-

prio l'arrivo dell'**agente Miller** alla base nemica: lo vediamo prima di inizia-

re a sparare, e quello è il momento in cui l'emozione è maggiore!

FINAL FANTASY VIII

Volendo ricostruire per immagini la storia della PlayStation, non si può tralasciare quella che è LA scena: il **ballo dei cadetti** del Seed, in cui Squall e Rinoa si incontrano, è - e meritatamente - più famoso di quello del cartoon Disney de **La bella e la bestia**. Ma sempre in **Final Fantasy VIII** è indimenticabile la sequenza iniziale, quando termina con l'abbraccio interrotto fra la dolcezza di Rinoa e l'atteggiamento ostile di Squall, semplicemente commoventi; ma tutta l'intro è una opera d'arte indimenticabile.



▲ *Per molti si tratta del miglior gioco di sempre: e voi come vi ponete nei confronti di Final Fantasy VIII?*

DRIVER

Guidare infischiosandosi delle regole civili del traffico: che divertimento! **Driver** ci permette di correre lungo le strade di quattro metropoli a stelle e strisce (**Frisco, Los Angeles, NY e Miami**), esplorandole a piacimento mentre compiamo le nostre azioni maramalde (consegna di un pacco, trasporto di malavitosi ecc.). E la prima sgommata non si scorda mai. Nella modalità **Story**, il sole a picco riscalda la nostra macchina. Saliamo a bordo e diamo subito gas, affrontando la prima curva mentre andiamo a prendere due 'amici' che hanno appena rapinato una banca. E chi si scorda dei **semafori rossi** che dobbiamo tagliare a cento all'ora per arrivare puntuali, rischiando sempre di fare un incidente?



▲ *Sgomma, inchioda, va a manetta: signori, questo è Driver.*

Dave Mirra Freestyle BMX - Maximum Remix

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



unta a essere uno dei giochi che sono destinati non a risollevare il destino della PSX, ma a mantenerlo quantomeno integro. Mi spiego. Tutti sapevamo che, con l'avvento di PS2, qualcosa sarebbe cambiato nel mondo PlayStation. Più volte ci siamo prodigati nel dimostrarvi che gli **sviluppatori** non avrebbero abbandonato la grigia console per saltare sul treno di quella nera, e così è stato. I giochi per PlayStation sono continuati a uscire, ma non nascondiamoci dietro a un

- A favore**
- Buona progressione di gioco
 - Ottima colonna sonora
- Contro**
- Grafica scadente, poca fluidità e pop-up perenne
 - Non cambia nulla del suo predecessore



Planet Voto

70

Il seguito di Dave Mirra Freestyle BMX è uguale al suo antenato. Con questo gioco Acclaim inaugura la sua serie di giochi estremi: Acclaim Max Sports. Ma estremi in cosa? Non certo nella simulazione o nell'innovazione....

dito: la **qualità** è inevitabilmente calata. Questo perché gli sforzi si sono effettivamente concentrati su tutte le nuove console, non

solo sulla PS2. Agli utenti PSX non rimane quindi che fare affidamento sui pochi titoli di qualità 'annunciati': **Syphon Filter 3** e **Spider-Man 2** su tutti. Tutti gli altri giochi che sono usciti dallo scorso novembre a oggi, per positivi che possano sembrare, sono comunque di mediocre qualità. Esiste però una schiera di titoli che sono rimasti coerenti a se stessi

nel corso del tempo: radicali, divertenti, ricchi di atmosfera e decisamente dotati di *attitude*, un termine inglese che tradurre con *attitudine* sarebbe riduttivo e superficiale.



▲ **Le piscine svuotate sono da sempre lo spot ideale per i biker...**

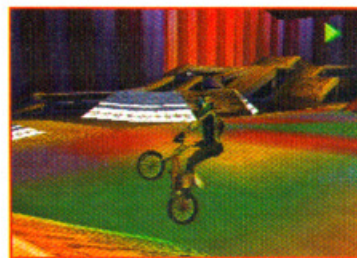


▲ **Dave Mirra ama la mamma e la torta di mele: si vede dal level design 'casalingo'**

accattivante. Non molti ci riflettono, ma leggere le istruzioni o i briefing sullo schermo è parte integrante del gioco, e se tutta questa roba è scritta in modo clinico, non ha appeal. Immaginatevela in un contesto colorato e intrigante e avrete già catturato l'attenzione del giocatore.

Dave Mirra fa parte di questo roster di giochi, contenendo tutti gli elementi citati e anche di più.

Come il suo predecessore, anche questo gioco non fa gridare al miracolo per la grafica o per la fluidità, ma permette di esibirsi in numeri incredibili con le **BMX**, le biciclette da acrobazie che tanto divertono gli americani. Tra l'altro **Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix** (nomi un po' più complessi no, eh??) inaugura una serie di giochi **Acclaim** dedicati a questo trend, ideali per la PSX, sotto il brand di **Max Sports**, un po' quello che sta facendo l'Electronic Arts con **EA Sports Big** per la PS2.



▲ **Potete osservarvi nei replay, che purtroppo hanno la stessa grafica del gioco...**

DELLA SERIE: ESTREMISMO SPORTIVO

Stiamo parlando dei giochi **cool**, quelli estremi, quelli che formano la spina dorsale delle sottoculture come quella dello **skateboard**, dello **snowboard** e delle **BMX**. Avrete letto decine di pagine da me scritte su questo tipo di giochi (per i quali ho evidentemente un debole) e avrete imparato che i punti fissi di questi titoli sono i soliti: colonna sonora **hardcore-punk**, molte **modalità di gioco**, estremizzazione del concetto di **sport individuale** (esibizionismo puro!) e molta iconografia **da strada**. Per aderire al massimo a questa corrente, un gioco deve però essere coerente in tutti gli aspetti: ecco allora che compaiono **font** particolari (i caratteri con cui sono scritte le opzioni di gioco sullo schermo) e un'**impostazione grafica** dell'interfaccia molto

IL BUNGING CON LA BICI??

Sin dall'apertura del gioco, cioè da quando compare lo 'spot' degli sviluppatori (**Z-Axis**), si

RECORD

Alla **Z-Axis** hanno capito che la competizione è il vero motore che potrebbe spingere qualcuno a giocare con **Dave Mirra**, visto che visivamente non è così accattivante. Ecco che allora esistono diverse **categorie** il cui record potete infrangere durante la partita, a volte senza nemmeno volerlo: salto più alto, combo più articolata, frenata più lunga, salto più lungo... Voi pensate a completare i vostri obiettivi: se vedrete una scritta in sovrapposizione che annuncia **Longest Skid** o **Highest Jump**, allo scadere del tempo il vostro nome comparirà nelle classifiche di gioco accanto a quello di **Dave Mirra**.



GRIND

Si pronuncia 'graind' e in inglese significa **macinare**, disintegrare tramite una forte pressione e/o sfregamento: l'immagine ideale è quella del grano ridotto a farina da una vecchia macina in pietra! Ebbene: grindare significa percorrere con la BMX (in questo caso, ma si fa anche con lo skateboard o lo snowboard) una **superficie spigolosa** come un muretto o un corrimano, possibilmente provocando più **scintille** possibile: più scintille ci sono, più **cafona** risulta la manovra. In **Dave Mirra** è molto semplice grindare gli spigoli, ed è altrettanto semplice eseguire le **combo** in questi momenti: è sufficiente che premiate il **triangolo** e, quando state per cadere, lo rilasciate per premerlo nuovamente e rimettervi in bilico.



▲ **Credeteci o no, c'è gente che riesce a fare queste cose: guardatevi ESPN, la televisione sportiva americana, qualche volta...**

capisce quanto 'easy' sia l'approccio al gioco: un dottore con una **sega elettrica** che vuole tagliare il braccio ingessato di un rider; parte il jingle e tutto quello che rimane è il motore dell'attrezzo! Sarete costantemente accompagnati da una colonna sonora d'eccezione che ha nei **Millencolin** il suo gruppo di punta; ma ci sono anche altri grandi nomi come i **Rancid**, presenti con **Maxwell Murder** e i grandissimi **Social Distortion** con **Don't Drag Me Down**. La particolarità di questo gioco, come Tony Hawk insegna, sta nei **multiple task**, cioè nei molteplici obiettivi da completare in uno stesso livello per accedere a quello successivo. Questo rende intrigante la partita fin dall'inizio (anche perché gli **obiettivi** sono sempre spiegati chiaramente e non farete fatica a individuarli) e aiuta a far dimenticare i problemi grafici, evidenti soprattutto quando si constata la mancanza di fluidità. Niente scatti, per carità: è proprio la **velocità** che manca! I protagonisti di queste follie a due ruote sono giovani atleti, i **Pro**, quelli che vengono pagati per fare quello che gli riesce meglio - un po' come noi redattori... **Dave Mirra**, campione pluridecorato, è affiancato da fratello **Tim**, ma ci sono anche **Joey Garcia**, **Ryan Nyquist**, **Troy McMurray**, **Mike Laird**, **Chad Kagy** e altri ancora. Le licenze ufficiali coprono anche le stesse **biciclette** e addirittura l'**abbigliamento**.

E SPOSTATI, CHE NON VEDO UNA RUOTA...

La scelta di questi elementi è immediatamente precedente alla fase di gioco vera e propria: scegliete un rider, assegnategli una bicicletta, vestitelo e decidete in che livello cominciare a giocare; non che ci sia molta scelta: inizialmente c'è solo il **Circo**, tutti gli altri sono da sbloccare. Per farlo dovrete completare gli obiettivi proposti: la **Amateur Quest** propone quattro task piuttosto semplici che, una volta espletati, danno accesso al livello successivo.



▲ **Per atterrare correttamente dovrete 'chiudere' il trick, cioè tornare in posizione corretta prima che le ruote tocchino il suolo. Ah, cadrete anche se atterrate di lato, quindi chiudete pure le rotazioni se ci tenete alle ossa!**

Se tornerete in quello già completato, gli obiettivi saranno cambiati, trasformando la partita in una **Pro Quest** che offre task ancora più complicati. Il raggiungimento di questi obiettivi porta sì allo sblocco di nuovi livelli, ma anche di nuove attrezzature come **biciclette** e **vestiti**. Da questo punto di vista, la progressione di **Dave Mirra** è ottima, offrendo una buona varietà di gameplay a ogni livello e permette a tutti i giocatori (bravi e meno bravi) di divertirsi in tutte le schermate. Fondamentalmente, quello che dovrete fare è dimostrare quanto siete bravi in sella a un pezzo di ferraglia con due ruote: effettuare **trick particolari**, saltare in punti ben precisi, raggiungere un dato **punteggio** e così via; da questo punto di vista c'è molta interazione con l'ambiente. Qui emerge uno dei problemi più grandi di **Dave Mirra**, se si esclude la grafica: l'**inquadratura**. Rispetto al suo diretto concorrente **Matt Hoffman**, **Dave Mirra** inquadra il rider da più vicino, visualizzandolo più grande della norma; questo significa che il terreno di gioco è meno visibile, il che porta a una difficoltà nel vedere gli elementi che lo compongono. Per dirla tutta, è difficile riuscire a osservare l'**ambiente circostante**, sia che siate fermi o in movimento. **Grind Session**, il gioco di skateboard della Sony, aveva una funzione particolare che permetteva di fermarsi e osservare l'ambiente circostante, identificando a una prima occhiata i punti dove poter saltare o comunque dove era necessario passare per raggiungere i propri obiettivi.



▲ **La deformazione dei personaggi è dovuta al pessimo motore grafico...**



MODIFIER

Per effettuare un **modifier** è sufficiente premere il tasto **Cerchio**. Già, ma cos'è un **modifier**? Si tratta di una **variazione sul tema** del trick principale che vi permette di creare diverse combinazioni. Saltate con la **X**, eseguite il trick con il **Quadrato** e i pulsanti direzionali, imprime la rotazione con i **tasti dorsali** e variate il tutto con un **modifier**. A detta degli sviluppatori, grazie a questo tasto potrete creare migliaia di combinazioni diverse. Ora: io dubito che ci siano migliaia di trick persino nella realtà, ma se anche solo ce ne fossero un centinaio, sarebbe più che sufficiente!



NON CONVIENE... SALTARLO?

A volte capita che vi possiate incastrare in **angoli ciechi** e venirci fuori vi costerà tempo prezioso. Questo è un'altro grande problema di **Dave Mirra**, probabilmente dovuto al motore grafico già responsabile dell'osceno **pop-up** e della mancanza di fluidità. Il primo **Dave Mirra** non era esente da questi difetti, e il fatto che siano rimasti inalterati mi fa pensare che **Maximum Remix** sia proprio quello che il suo nome vuol dire: un rimescolamento dei vecchi elementi riproposti con nuovi livelli di gioco. In effetti non ci sono cambiamenti sostanziali né nel gameplay né in altri comparti di gioco, e questo io lo considero una grave mancanza di rispetto nei confronti dei giocatori. Intendiamoci: se un gioco è bello e il suo sequel è di pari caratura con poche differenze (**Syphon Filter** docet) allora va bene così, ci posso stare. Il secondo episodio può servire per prolungare la **longevità** del titolo in questione e fare la felicità di tutti. Ma un sequel può anche servire per dimostrare che si sono compresi gli errori del passato: non un semplice aggiornamento, ma una vera e propria **'revisione e correzione'** delle brutture commesse nel passato. Questo non succede con **Dave Mirra**, che diventa una copia carbone del suo predecessore nel bene e nel male. Il mio consiglio è quindi di aspettare il deprezzamento (se mai avverrà) del primo **Dave Mirra** e, se dovesse riscontrare i vostri favori, avvicinarvi a questo compendio. Ma l'ostacolo più grande per **Dave Mirra Maximum Remix** ha un nome: **Matt Hoffman**.

Asterix Mega Madness



Planet Voto

75

DI **STEFANO 'SOGLIOLA' VANINI**

A favore

- L'idea è divertente e i mini-giochi sono davvero carini.
- I personaggi sono noti a tutti quelli che hanno più di 10 anni.
- Il gioco è tutto in italiano.

Contro

- La grafica in alcuni momenti non lascia molto soddisfatti
- I controlli, non sono tanto precisi e accurati in alcune prove e diventano addirittura nemici in altri.



i sono delle abitudini che sono dure a morire. L'aperitivo lungo del sabato sera prima di cena, la sigaretta dopo il caffè, la sigaretta dopo... e basta, la frittata di cipolle durante la partita dell'Italia e i film di **Asterix** durante le vacanze di Natale, per chi ancora se le fa. Se siete in molti ad avere goduto dell'ultima abitudine citata per più di 7 volte significa che siete vecchi e sdentati

Uno aspetta certi giochi per tutta la vita. Poi, quando arrivano, ci resta con un po' di amaro in bocca come Leopardi con il suo sabato. Era decisamente meglio l'attesa se tutto quello che si è riusciti a produrre è un insieme di mini giochi divertenti quanto basta ma senza capo nè coda.

come noi redattori, e che probabilmente avrete cominciato a conoscere il gallico sulle bellissime tavole di **Goscinny** e **Uderzo**. E ci sono cose che vanno benissimo a braccetto: Lucio Proserpi con i giochi di calcio, Pitone con il gioco del dottore, io volentieri con le ragazze piene di lentiggini, Asterix con un picchiaduro umoristico.

MA NON È COSÌ

Non tutte le cose che stanno bene insieme finiscono per andarci. Quanto meno, io non ho una ragazza con le lentiggini... E Asterix non è un **picchiaduro**. In effetti si tratta di una serie di

mini giochi che poco hanno a che vedere tra loro, legati come sono da un esile filo di trama che vede il capo villaggio **Abbaracourix** deciso a organizzare uno dei tanti banchetti. Il pretesto dov'è? Sta tutto nel fatto che sedere accanto al capo è un grande onore che va guadagnato con il sudore della fronte; quale scusa migliore, quindi, per organizzare una sorta di **Olimpiade Gallica**? I personaggi più noti della serie sono quindi pronti a garantirsi questo onore, anche a costo di prendersi a **schiaffi** tra loro. Non che

le prove in cui cimentarsi siano poche: la bellezza di **14** competizioni in salsa gallica dovrebbero essere abbastanza per chiunque...



Il menu consente di selezionare la modalità preferita. Assolutamente necessario allenarsi!



IL VILLAGGIO GALICO...

Se non avete mai letto un albo di **Asterix** dovete andare a vergognarvi sotto una pietra; ma siccome qua a Planet PlayStation siamo fondamentalmente una serie di brave persone, vi diamo un po' di informazioni sui personaggi della **saga**. Tutto gratis.



Asterix: l'eroe. Persino un po' antipatico con la spocchia e l'arroganza che in certi momenti sfodera parlando con il suo amico e socio

Obelix. Ogni sua missione si conclude invariabilmente con un successo, forse perché sotto le ali del suo piccolo elmo c'è tanto cervello...

Idefix: è il fedele compagno di Obelix, cui nel corso degli anni sono persino stati dedicati **albi speciali**.



Vitale come pochi, non si perde mai un'avventura del suo padrone partecipando in modo attivo a tutti i viaggi. Mordace, a dire poco.



Obelix: imprenditore nel campo **menhir**. Essendo caduto nella bevanda magica da piccolo è dotato della forza segreta dei Galli per sempre. Ottimo nella caccia al cinghiale, riesce a spolparne diversi commuovendosi quando scopre che gli inglesi loediscono con la **salsa alla menta**.

Assurancetourix: ufficialmente il bardo del villaggio nonché artista incompreso. Non ufficialmente è in grado di scatenare **uragani**; fortunatamente non ha quasi mai l'opportunità di prodursi. Viene legato





▲ La lotta è tra il bardo e Asterix. Mi sa che anche stavolta il povero musico le prende di brutto...

DI COSA SI TRATTA?

Come ho già detto, il succo della faccenda è rappresentato da una serie di **mini giochi** o competizioni raggruppate a **tre** per 'round'; ogni competizione dà diritto ad accumulare una certa quantità di punti che al termine della sessione generano una **classifica**. Se sarete stati abbastanza bravi e avrete vinto il round potrete accedere a quello successivo e così via, fino a quando non sarete nominati campioni e potrete sedere finalmente accanto al capovillaggio. Posto che per fare fuori un **cinghiale** e lasciare le ossa pulite pulite io non sento di necessitare di particolari giustificazioni, mi sono messo buono buono davanti alla mia fida PSX e ho inserito il CD. Mi sono gettato quindi subito nella competizione, scoprendo che prima di partire con la gara vera e propria è possibile **allenarsi** grazie alla sezione



▲ Qui stiamo andando alla ricerca degli ingredienti "dello magico pozione"...



apposita, nella quale non si ha altro che i medesimi livelli che incontrerete nella sfida vera e propria. Se la gara con le **catapulte** (arma tipicamente gallica, vero?) è abbastanza giocabile, diventa assai più complicato superare con punteggi accettabili la **corsa con lo scudo** per via dei controlli che non supportano la leva analogica, rendendo difficilissimo correre-bilanciare-il-poveretto-che-portiamo-a-



▲ Chi porta Obelix su uno scudo? Un cinghiale? Deve averne bevuta di pozione!

spasso e fare le curve. Per quanto riguarda il livello **Distruzione**, le cose sono più semplici anche se la velocità non fa certo gridare al miracolo.

CONTROLLI... CROCE E DELIZIA!

Il problema è proprio qua. Nei **controlli** che non lasciano affatto soddisfatti. Se per voi un gioco frenetico è quello dove non riuscite a guidare in modo soddisfacente, **Asterix Mega Madness** fa decisamente



▲ Tra i tanti proiettili disponibili abbiamo galline, mucche, menhir e... Romani!

per voi: provate per esempio a produrvi nella - yum! - **caccia al cinghiale**. Quando con **Obelix** prenderete una borraccia di bevanda magica e sarete sotto l'effetto della bevanda medesima (Obelix? Ma stiamo scherzando?) sarete troppo veloci persino per i cinghiali, che potranno caricarvi lasciandovi intontiti al suolo, oppure saranno travolti e catturati senza che ve ne accorgiate. Insomma, un mezzo casino. È un vero peccato, perché la **grafica** - occhio, non è un capolavoro - rende abbastanza giustizia ai personaggi, le **animazioni** sono decenti e il gioco, se non facesse venire i nervi, potrebbe meritarsi voti migliori soprattutto se giocato in compagnia; quello che non si capisce è il motivo di un lavoro apparentemente **affrettato** che avrebbe decisamente meritato un'attenzione migliore, se non altro per via dei personaggi. Non si tratta certamente di un vero affronto alla memoria dei papà del piccolo gallo, però un pochino di lavoro in più non guastava...



prima e non partecipa mai al banchetto finale.



Centaumatix: il fabbro del villaggio. Sempre il primo a dissuadere in modo energico il povero Assurancetourix dal declamare le sue composizioni. Entra spesso in contrasto con Ordinalfabetix circa la qualità dei suoi prodotti.

Ordinalfabetix:

pescivendolo. Centaumatix non ritiene che i suoi pesci siano sempre freschi, scatenando risse in continuazione. Picchia con quello che vende: i pesci!



Matusalemix: anziano del villaggio. Potrebbe andare benissimo anche la



definizione di **vecchietto pestifero**: si tratta di uno dei valorosi Galli che hanno combattuto a Gergovia e non manca mai di ricordarlo a tutti quanti.

La signora Matusalemix: innamoratissima del suo piccolo marito, lo cura come se fosse un bebè. Irascibile come il lui.



Panoramix: il druido per eccellenza. Sua è la ricetta della bevanda magica che consente ai Galli di rifilare sonori schiaffi ai Romani...

Abraracourcix: marito di Mimina e incidentalmente anche



capovillaggio. Ha una sola paura: che il cielo gli cada sulla testa. Non si allontana mai dallo scudo su cui detta legge, a meno che i portantini non lo facciano cadere.



Mimina: moglie di Abraracourcix. Molto orgogliosa di essere la moglie del capo, sa bene che dietro a un uomo di successo c'è una donna di successo. E in casa comanda lei.



Giulio Cesare: semplicemente l'Imperatore, appare fin dal primo episodio. Forse l'unico romano rispettato dai Galli. Che gli hanno fatto venire l'ulcera.



Falbalà: musa di Obelix che ne è innamorato leso. Dopo essere stato baciato dalla bella Falbalà, Obelix rimane immobile per mezzo libro come uno dei suoi menhir.



Barbarossa: jellatissimo pirata che i Galli incontrano durante le loro avventure. E puntualmente ne affondano la nave.



I cinghiali: sfortunati sprinter della foresta. Devono purtroppo fare i conti con alletti "dopati" come Asterix e Obelix. Sono sempre ospiti d'onore del banchetto finale. Ovviamente come portata.

Uefa Challenge 2001

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore

- Buona grafica
- Ottimo rispetto, da parte dei propri giocatori, delle imposizioni tattiche
- Il commento di Bruno Longhi e di Giovanni Galli è realmente valido

Contro

- Ritardi e imprecisioni nel sistema di controllo
- Pessima Intelligenza Artificiale
- Perché dovrete giocare con questo, se fuori c'è ISS Pro?
- Lentissimo nei caricamenti e nei momenti morti



Planet Voto

71

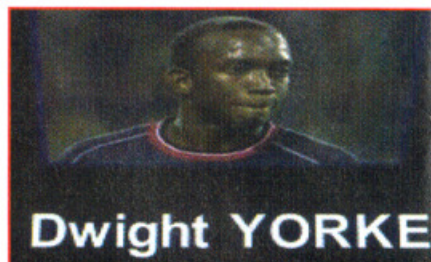
Non tutti i giochi riescono col buco. No: quelle sono le ciambelle... Questo UEFA in effetti è riuscito col buco, nel senso che non è bello come ci aspettavamo. Chissà, forse l'edizione 2002 restituirà un pò di lustro alla serie...



giochi, in generale, soffrono di una certa ripetitività. Ogni tanto abbiamo i giochi numerati due, tre, quattro... **Tomb Raider** ha raggiunto la cinquina, **Final Fantasy** arriverà alla doppia cifra entro la fine dell'anno. I giochi sportivi sono più facili da numerare perché basta aggiungere, al titolo, l'anno della competizione che si propongono di riprodurre; pertanto è difficile dire quante release abbiano preceduto la versione 2001. Ma noi stiamo qui a far questo... Questa edizione di **UEFA** è la terza e purtroppo, col passare del tempo, le cose sono degenerare.



▲ La schermata di caricamento. Le fasi di loading sono di una lentezza esasperante; e lo stesso si deve dire per quanto riguarda i tempi morti dopo i falli e le punizioni. Mamma mia, che lentezza!!!



Dwight YORKE

▲ Il gioco ripropone molti campioni. Ma non tutti. Gli elementi di alcune squadre sono tutti inventati; e anche lo stemma di alcuni club è replicato in modo falso, per la mancata acquisizione dei diritti.

COME IL VINO CHE DIVENTA ACETO

La serie **UEFA** è nata qualche anno fa, andandosi a confrontare con quel **FIFA** che partiva da un certo vantaggio non solo di anzianità, ma anche di marchio: vuoi forse confrontare la potenza **EA** e il suo marchio della federazione mondiale con quello **Infogrames**, riferito alla federazione europea? Ma lo scontro sul campo digitale, se poteva essere incerto riferendoci agli anni passati, questa volta vede un unico vincitore: **FIFA**. E a questo punto, per gli sconfitti, non rimangono che le briciole...



▲ Dal quarto anello di San Siro la visuale non è proprio ottima, e non si riesce a godere appieno dei particolari grafici con cui sono riprodotti i calciatori.

LA ROMA È UNO SQUADRONE CHE FA PENA E COMPASSIONE

L'offerta delle squadre avviene in modo davvero singolare. **Infogrames** ha comprato i diritti di un intero campionato, quello inglese. In più, ha i diritti di alcune squadre di altri campionati, che però non sono in numero sufficiente e quindi vengono presentate in menu eterogenei. Potete quindi selezionare la compagine preferita dal menu del campionato inglese (e d'accordo) ma anche dall'elenco generico



delle squadre del sud Europa, piuttosto che da quelle dell'est...

▲ Ma è questo il modo di presentare le squadre? Non era meglio mischiarle tutte fra di loro? Non lo sapremo mai...

Io non so come definire questo metodo di scelta, quindi vi propongo una serie di aggettivi e voi scegliete quello che vi sembra più adatto: scamuffo, originale, simpatico, estroso, funzionale, bislacco, anti-europeista, ingiusto, sovradimensionato.

SCENDIAMO IN CAMPO! MA, PRIMA, DECIDIAMO COME

Al **comportamento** della squadra in campo è dedicato un box; in questa sede, però, vi anticipo come gli effettivi si adeguino sempre alle impostazioni effettuate 'nel prepartita', occupando la posizione che avete stabilito voi e facendo ciò che avete comandato. Purtroppo è l'IA che gestisce la compagine avversaria che stupisce... in negativo. La squadra che viene controllata dal computer (ovviamente questo non si verifica contro un avversario, umano o disumano) si comporterà spesso in maniera discutibile, a tratti **inspiegabile**. L'aumento del livello di difficoltà non porterà un miglioramento del comportamento dell'undici della CPU, purtroppo... Sovente gli elementi della squadra del computer fanno cose sciocche: **autogol** inverecondi, errori clamorosi sotto porta, **passaggi** idioti. Inoltre, mancano spesso occasioni palesi: non passano la palla quando è il momento, non coprono... e l'unica cosa che si nota all'aumento del livello di difficoltà è la cattiveria nel **pressing**. Tutto qui!! Questo gravissimo difetto mina il gioco alla base, ovviamente: giocare contro il computer non è un'esperienza divertente. A peggiorare le cose contribuisce un **sistema di controllo** lento e ampiamente impreciso. Cambiare direzione con un giocatore, o mandarlo esattamente in un punto desiderato, o tirare come e quando si vuole, sono operazioni semplici che ogni gioco dovrebbe permettere senza alcun problema, ma qui su **UEFA Challenge 2001** tutto risulta ampiamente difficoltoso. A scontare una giocabilità tanto deficitaria è ovviamente l'esperienza di gioco e quindi, in finale, il divertimento.



▲ I siparietti fra i giocatori e l'arbitro (quello di spalle, quello con le corna) sono godibilissimi; così come lo sono quelli fra i giocatori. Tutto il contorno del gioco è molto curato e gradevole.

TOTTI O DEL PIERO?

Dopo queste due belle sassate, passiamo al reparto audiovisivo. E qui le cose migliorano un po'. I **giocatori** sono abbastanza belli da vedere grazie a texture molto ben definite. Bellissimi sono poi i **campi**. Purtroppo le telecamere inquadrano l'azione **da lontano** - anche con lo zoom al massimo - e non è possibile godere della loro piacevole modellazione; peraltro, questo non comporta un tangibile vantaggio in termini di azioni per colpa degli



spostamenti della telecamera medesima, che risultano troppo **lenti**. Le **animazioni** sono bellissime, stupiscono molto per quanto riguarda la varietà. Talvolta, però, spuntano fuori dei difetti. Per esempio, durante i **rinvii**, sembra che i portieri si siano infilati la maglia senza togliersi la stampella, per quanto sono appuntite e innaturali le loro **spalle**. L'**audio** è proprio deleterio. Perché non c'è. Ma questo non è un gioco in cui il sacro silenzio ha un importante valore, no: anzi, uno stadio in cui regna il silenzio fa un pessimo effetto. Ed è quello che

Il pressing non è molto efficace perché il sistema di controllo, lento e impreciso, ci farà sbagliare la direzione del giocatore e il tempo dell'intervento. Per riavere il pallone non ci rimane che attendere un errore dell'altra squadra.



succede in questo UEFA. Si gioca nel più assoluto **silenzio**! Ma come è possibile? Il calcio è bello anche grazie alla caciara che si sente dagli spalti. O no? Beh, pare che gli sviluppatori questo non lo credano...

PER CHI SI VUOLE MALE...

La **longevità** sarebbe data dal numero di squadre presenti e dalla possibilità di creare tornei personalizzati, oltre che di misurarsi con quelli esistenti. Ma se da una parte le opzioni ci sono, dall'altra latita la voglia di scendere in campo: la deleteria giocabilità non attira di certo. Le possibilità di riscatto, per una serie che è divenuta tutti gli anni un appuntamento fisso, verranno con la release del prossimo anno.

▲ L'IA degli attaccanti controllati dal computer lascia di sasso: ogni tanto combinano delle cavolate sotto porta che... meglio tacere.

TATTICHE

Una delle cose migliori di questo **UEFA** è il rispetto, in campo, del modulo di gioco. Le impostazioni del prepartita, infatti, verranno rispettate sempre dagli effettivi. Così, sia il **modulo** che le indicazioni date ai singoli verranno attuate con precisione ferrea. D'altronde, quelli in campo sono calciatori, quindi ebbeti per definizione, e non debbono far altro che quello che gli dite... Sia il modulo sia gli ordini impartiti a ciascun elemento troveranno, in campo, una precisa rispondenza. Questo è un bene, perché potrete impostare le azioni preferite contando sul rispetto del modulo e quindi giocare come vi piace di più. Inoltre le **marcatore**, i **pressing** e le **propensioni** (offensive o difensive) verranno eseguite con meccanica precisione. L'unico aspetto della **IA** curato in maniera soddisfacente.



ISS PRO DEVOLUTION

Come le tasse devolute dallo Stato alle regioni, una delle tre impostazioni del pad è stata devoluta da **ISS Pro** a questo **UEFA Challenge**; un modo come un altro per dire che ha copiato bellamente il sistema di controllo del gioco re, insomma... Purtroppo non è possibile settare autonomamente le funzioni di ogni singolo tasto, ma solo scegliere una fra le tre predefinite. E nessuno sarà tanto matto da optare per una mappatura diversa da quella a cui **ISS Pro** lo ha abituato sin dai gloriosi tempi del Super Nintendo... A meno che... andate a guardare la **configurazione numero 2**: quella corsa piazzata sul triangolo... non vi ricorderà mica la mappatura di **FIFA**, vero? Caspita ragazzi, quanto siete in mala fede...



▲ L'elenco dei tasti. Questa configurazione è 'lievemente simile' a quella di **ISS Pro**, come potete agevolmente verificare. Plagio? Nooo, si chiama 'ispirazione'.

SPEC OPS: Covert Assault

DI **MATTEO POZZI**

A favore

- Le missioni necessitano di buone scelte tattiche
- Ottimo il gameplay a due giocatori
- Arsenal ben fornito

Contro

- Identico ai due titoli precedenti
- Grafica ancora scadente
- Abbastanza difficile già al primo livello



Planet Voto

60

Avvertenza: questa recensione di Spec Ops: Covert Assault vale anche per qualsiasi altro titolo della serie Spec Ops, passato e futuro. Siete pregati di attribuire tale responsabilità non al recensore ma ai rispettabili signori della Talonsoft. Grazie!

Sono dell'idea, pur non essendone un patito, che i videogiochi di guerra siano una bella invenzione. Alla faccia di chi ci ritiene una generazione di smidollati e al di là di ogni facile proposito di pacifismo, l'adrenalina trasmessa da alcune situazioni belliche ben simulate è spesso ineguagliabile. Come per tutti i temi toccati dai videogiochi (l'automobilismo, il calcio, la lotta), anche il mondo della guerra oscilla fra due opposte 'messe in scena': l'**arcade** e la **simulazione**. La serie di **Spec Ops**, giunta ormai al terzo



▲ In basso sullo schermo sono elencate arma corrente e oggetti dell'inventario.

episodio anche per PlayStation (dopo **Stealth Patrol** e **Ranger Elite**), cerca storicamente un compromesso fra queste due soluzioni, unendo alla forma dello **sparatutto 3D in terza persona** un buon numero di variabili strategiche.

SQUADRA CHE VINCE (?) NON SI CAMBIA

La sostanza non muta in questo **Covert Assault**, anzi: la sensazione principale (e peggiore) è che dai due prequel sia cambiato poco o niente. Già nella recensione di **Ranger Elite** sul numero dello scorso marzo esprimevamo perplessità circa l'eccessiva somiglianza fra i primi due episodi. Che dire, quindi, adesso? Guardando le immagini che accompagnano le due recensioni, penserete probabilmente che siamo dei lazzaroni. E invece no, non abbiamo riciclato le immagini: le **schermate** fra una missione e l'altra sono proprio le stesse! Inoltre, anche per quel che riguarda il gioco in sé, a essere diverse sono solo le **ambientazioni**: perfino il lacunoso **motore grafico** è rimasto invariato, manco si trattasse di un data disc. Ma di queste piccole tragedie ci occuperemo poi.

PER CHI SI FOSSE PERSO LE PUNTE PRECEDENTI...

Spec Ops (che sta per **Special Operations**) ci mette a capo di un manipolo di selezionatissimi **ranger** dell'esercito statunitense (o che perlomeno, visti i nomi, agisce per conto degli U.S.A.: quella



▲ La modalità multiplayer è ottima, specialmente nel cooperative mode.



▲ Il miglioramento grafico non sembra essere stata una delle priorità alla Talonsoft.

bandiera a stelle e strisce nella schermata degli hi-scores vorrà dire qualcosa!), super-addestrati e dotati ciascuno di una specializzazione. Il compito di questa compagnia è quello di risolvere situazioni particolarmente delicate e che richiedono un alto grado di segretezza un po' in tutto il globo. E tanto basta a fare da background al gioco, che si sviluppa così in una serie di missioni distribuite in quattro scenari principali: la nostra **Sicilia** (che cacchio di scenario di guerra è?!), un fantomatico **Kraplakistan** (ah ah!), **Longtian** e una non meglio definita **Giungla**.

LA BELLA CONSIDERAZIONE CHE HANNO DEGLI ITALIANI ALL'ESTERO

Tanto per fare un esempio di ciò che significa 'situazioni particolarmente delicate', l'antefatto della prima operazione (narrato in sintetici briefing) vede un elicottero dell'esercito, con a bordo un altissimo generale diretto verso una base NATO nel Mediterraneo, precipitare (ti pareva...) in un'imprecisata zona della **Sicilia**. A noi ogni compito: l'esplorazione



▲ Anche se la grafica non è il massimo, il design dei livelli è abbastanza vario, con molti dislivelli...

ACROBAZIE SUL JOYPAD

Che **Spec Ops** non sia un gioco puramente fraccassone lo si deduce anche dal sistema di controllo, che più che essere impegnativo è forse solo mal distribuito sui tasti. La gamma di azioni è comunque apprezzabilmente varia: le quattro direzioni comandano **avanzamento**,



▲ L'arsenale, oltre a essere ben fornito, è anche ben rappresentato graficamente...

arretramento e **rotazioni** del corpo, e unite alla pressione di **R2** permettono movimenti più elaborati come il passo e la capriola laterali e tre diversi gradi di postura (in piedi, accovacciato e sdraiato, che si traducono in movimenti di velocità via via minore). Anche l'altro dorsale posteriore ha una funzione molto particolare. Combinando infatti **L2** ai quattro Tasti dell'Apocalisse si dà luogo a un piccolo vocabolario (un po' alla **Oddworld**) di ordini al nostro compagno (questo nel caso di partite in single player; gli ordini è molto più godurioso strillarli a un nostro eventuale amico in carne e ossa nel multiplayer): "Stai fermo", "All'attacco", "Seguimi" e "Muoviti", che si spiegano evidentemente da sé. **R1** dà accesso a un inventario - è bene ricordarselo - in tempo reale: mentre frughiamo lo zaino in cerca di un medikit i cattivi non smetteranno di spararci addosso. **L1** ci introduce allo sniper mode (sempre che abbiamo l'arma adatta), **X** e **Quadrato** sono i tasti di fuoco per le due armi selezionate, **Cerchio** è per utilizzare l'oggetto equipaggiato (medikit, binocolo, detonatore ecc.) e **Triangolo** è infine il fondamentale tasto di cambio del ranger.

della zona, la localizzazione del velivolo e il salvataggio del suddetto capoccione e dei documenti top secret da lui conservati (se vi state chiedendo che problemi ci siano, pigliatela coi tizi della **Talonsoft** e con la loro visione della Sicilia come di un mezzo deserto infestato da orde di mafiosi vestiti come 'men in black'...). Ogni missione si sviluppa lungo una serie di cinque o sei **obiettivi** che sarà necessario realizzare in un tempo determinato.

IN DUE È MEGLIO

La pregevole particolarità di **Spec Ops** è che ci viene affidato il controllo non di uno ma di **due** uomini: ovvio, quindi, che il gioco, **split screen** a parte, trovi la sua migliore dimensione con due giocatori. Al contrario, però, della stragrande maggioranza dei **multiplayer**, divertenti proprio in virtù del casino che si crea giocando con un amico, **Spec Ops** richiede un minimo di serietà e collaborazione strategica fra i due giocatori. La **difficoltà** di gioco (strutturata sui tre livelli di **Soldato Semplice**, **Caporale** e **Sergente**) è infatti comunque alta, o meglio: premia la pianificazione e punisce l'eccessiva improvvisazione o sindrome da sparattutto all'arrembaggio (al pari, per esempio, di un altro buon titolo 'ibrido' come **Panzer Front**).

La componente tattica si fa sentire, oltre che nelle fasi di gioco vero e proprio, in cui per esempio è utile che un soldato copra le spalle all'altro e cose simili, anche nella fase di **preparazione** delle missioni. Ci è infatti consentito scegliere la coppia di ranger fra cinque specialisti, di cui sarà bene valutare le abilità in vista dell'obiettivo da raggiungere. Inoltre, è possibile modificare **armamento** ed **equipaggiamento** di ciascun soldato per venire incontro a ogni esigenza. L'arsenale è ben fornito: vi risparmierò cifre e siglette,



▲ Ogni soldato ha le proprie specialità e la scelta del giusto uomo prima della missione è fondamentale.

POWER RANGERS

I cinque **Big Jim** a nostra disposizione sono quelli già visti in **Ranger Elite**. Non che sia possibile farne una conoscenza così profonda (non hanno una storia personale, né caratteristiche fisiche che li differenzino), ma vediamo cosa si può fare:

Martinez: il mitragliere del gruppo è un valido compagno per gli assalti. La sua potenza di fuoco è infatti molto utile per spianare la strada all'attacco di un secondo uomo.

O'Conner: il centravanti di sfondamento della nostra squadra. Il suo ruolo è quello di assaltatore, e con uno shotgun in mano la cosa gli riesce discretamente bene...

Ericsson: nome ridicolo a parte (l'allenatore dell'Inghilterra? Quello dei telefonisti?), c'è da scommettere che sarà il beniamino di tanti. È infatti lo scout-cecchino: e si sa quanto vadano di moda gli sniper mode... **Schmidt**: nome minaccioso per una specializzazione altrettanto minacciosa, quella di granatiere. Utile soltanto in particolari missioni.

King: questo fuciliere per tutte le stagioni lo si può giocare sia in coppia con l'assaltatore per uno schieramento da vera 'guerra lampo', sia con un uomo più 'pesante' per un duo ben assortito.



▲ Non poteva mancare un fucile di precisione, l'arma più cool di tutti i videogiochi!

ma fra mitragliatrici, fucili, lanciagranate, esplosivi, fumogeni e bombe varie si raggiunge la bellezza di una ventina di items!

THE GREAT COMLOTTO?

Se tutto questo popò di roba vi ha fatto venire l'acquolina in bocca e soprattutto vi ha portato a chiedervi la ragione di un voto mediocre anche in rapporto al buon successo della serie su PC, è perché si è solo accennato alla realizzazione tecnica di **Covert Assault**. Il sonoro è ancora passabile, e la grafica, fosse statica sarebbe anche sufficiente, solo un po' troppo 'spixelata': peccato che l'engine 3D sia un vero disastro, con un mostruoso e inspiegabile **bad clipping** in lontananza e fenomeni che fanno davvero di paranormale come soldati che sbucano dalle montagne o colpi sparati a nemici che dovrebbero essere dietro a un muro ma che di tanto in tanto ci compaiono attraverso... E questi sono problemi che non toccano più solo l'estetica, ma che rovinano l'intera **giocabilità**. Che rottura: l'ennesimo gioco con una buona idea di fondo (anche se già sviscerata in due identici prequel) compromesso da una **grafica indecente**. Che la Sony dia il proprio OK a questi disastri per convincerci a passare in blocco alla PS2?

NBA Hoopz

DI MASSIMILIANO TIRENDI

- A favore**
- Elevata giocabilità e immediatezza
 - Effetti grafici degni del nome
 - Bizzarria e varietà di azioni e schemi
- Contro**
- In alcuni momenti un po' troppo caotico
 - Scarso rispetto delle vere regole del gioco



Planet Voto

70

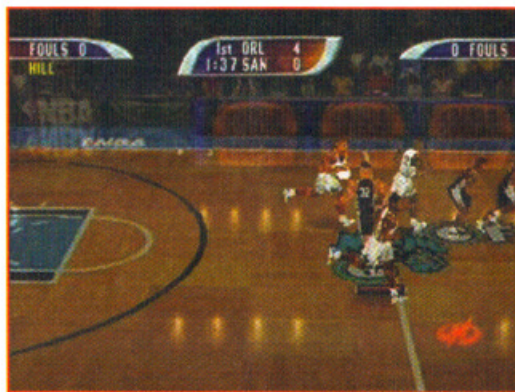
Chi l'avrebbe mai detto che far girare una palla e farla rimbalzare ripetutamente sarebbe diventato uno sport di fama mondiale, con un grosso giro di affari tra ingaggi, sponsor e quant'altro?



Se alve o popolo, è ora di lasciare la vostra monotona e sedentaria vita da smanettoni di PlayStation e fare un po' di **motò**; no, non è arrivata l'ora di educazione fisica, però è finalmente giunto il momento di appendere i vostri jeans o i vostri completini giacca e cravatta per vestire la più dinamica tenuta **'canotta-pantaloncino'** e sfoggiare il vostro fisico atletico o, a seconda dei casi, il vostro adipe patetico. Comunque, per quanto riguarda i nostri amici della categoria **'adiposi'** io ricordo sempre che:

CHI PIÙ ENERGIA SPENDE MENO SI ESPANDE

Non vi preoccupate, non sto promuovendo uno degli ennesimi prodotti miracolosi che potranno farvi perdere preziosi centimetri di fianchi; sto solamente dicendo che, mettendo le mani sul mitico **NBA Hoopz**, vi troverete di fronte a un gioco in cui faranno da padroni il **dinamismo** e le **caratteristiche fisiche** dei giocatori che dovrete manovrare. Ciò non vuol dire che afferrato il pad dovrete automaticamente scollegare il cervello: infatti alcune manovre, come la **scelta delle opzioni**, la **pressione sui tasti** per scegliere la squadra a voi più congeniale e gli eventuali sostituti, necessitano di un minimo collegamento con i neuroni cerebrali. Superate queste fasi, potrete finalmente dare sfogo ai vostri istinti innati. Insomma: questo cappellotto



Ecco un esempio di un'azione che si svolge sulla linea di metà campo. È impressionante come la grafica ben curata riesca a mettere ottimamente in rilievo la muscolatura dei nostri giocatori; e meno male che hanno i pantaloncini, altrimenti nell'ottica dell'esagerazione che regna in questo gioco chissà cosa ci avrebbero fatto vedere!!!



storia ??? Non vi preoccupate cinici miscredenti, voglio solamente informarvi che, dietro il gioco **NBA Hoopz** oggetto della nostra attenzione, vi è stata nel passato una numerosa serie di tentativi più o meno riusciti da parte della **Acclaim** di trasportare il gioco del **basket** da formato muscolare a formato digitale. All'inizio fu **NBA Jam**. Il gioco, presente allora nelle versioni per Super Nintendo e Mega Drive, ebbe un notevole successo non certo per la sua grafica che sarebbe stata esaltante solo per Matusalemme, quanto per l'estrema **giocabilità** e immediatezza che permise a molti giovincelli (compreso il sottoscritto) di avere una valida

LA CLASSE NON È ACQUA

Come dicevo, una delle peculiarità del gioco è la grande ricerca nella differenziazione e nella **personalizzazione** dei giocatori. Vari sono i parametri che determinano il loro valore, e devono essere sapientemente scelti in base al momento di gioco e all'avversario che vi ritroverete davanti; per citare qualche caratteristica, posso ricordare la **velocità** che determina lo scatto e l'**agilità** nello sfuggire all'avversario, la **potenza** assai utile negli scontri frontali, la **precisione** nel tiro da tre, la capacità di **opposizione** al tentativo di canestro... ma il resto lo scoprirete solo vivendo.



▲ Vogliamo vedere le ragazze pon pon, dove caspita sono??? Mentre cerco di spiare nei loro spogliatoi, beccatevi 'sto tiro ravvicinato (non vi sembrano tanti pecoroni che vanno dietro a una palla? Se la risposta è sì, pensate a voi insieme ai vostri amici quando seguite la solita bonazza all'uscita di discoteca. Cos'è, non parlate più???)

introduttivo è bastato per convincervi ad andare avanti imperterriti con la lettura dell'articolo?? Come, sì??? Ma allora siete degli infami masochisti!!!

PRIMA DI EDUCAZIONE FISICA C'È LA LEZIONE DI STORIA

Ma come, non ci avevi detto che non ci avresti scassato ulteriormente la materia grigia e adesso ci proponi una lezione di



▲ Poverino, ha fatto il cattivo e la maestra lo ha messo in punizione nell'angolino. Meglio, così gli posso rubare la merenda più facilmente (ebbene sì, raga, il rubamerende sono proprio io!!!)



alternativa a un intrattenimento scolastico intelligente tutto tempestato di equazioni matematiche e versioni di inglese.

A questo segui subito dopo **NBA Jam**

Tournament Edition,

che poco aggiungeva di originale alla versione precedente se non qualche squadra e qualche ulteriore competizione.

Poi nacque **NBA Jam Extreme** per PSOne, con grafica poligonale, che racchiudeva la mitica opzione

Extreme appunto, che permetteva di compiere gesta incompatibili con la natura umana (pensate, permetteva di reggere fino a un massimo di 1 ora e



▲ *Oh oh, che elevazione (vi ricordate il discorsetto su Benji, vero?!?). Osservate le barre laterali che mostrano la potenza che il giocatore immette nell'azione di gioco, nel caso particolare nell'elevazione.*

25 minuti una digressione filosofica di Gianfranco Funari. No, naturalmente scherzo: ho detto incompatibile con la natura umana, non impossibile con il nostro sistema planetario).

E DULCIS IN FUNDO...

... è giunta finalmente a noi l'ultima versione della saga cestistica: **NBA Hoopz**. Bando alle ciance e ciancio alle bande, veniamo finalmente a quelle che sono le vere peculiarità intrinseche del titolo. Innanzitutto, possiamo dire che questo titolo unisce un'elevata **giocabilità** e potenzialità di **interazione** a un degno **sistema grafico poligonale**, ma andiamoci un passo per volta. Innanzitutto **NBA Hoopz** differisce dai sistemi di gioco precedenti per la possibilità di controllare **tre giocatori** contemporaneamente (mentre prima era possibile strapazzare solamente due poveri prescelti); ciò permette, quindi, di dare maggiore caoticità e **frenesia** alla partita, e anche di sviluppare tattiche e schemi di gioco più vari e fantasiosi. Inoltre, in questo modo avrete una persona in più per darle di santa ragione ai vostri avversari: ebbene sì, vi comunico ufficialmente che le regole standard del basket non vengono molto rispettate (anzi, direi quasi per niente) e quindi, se qualcosa nella giornata vi è andata storta o il solito bulletto vi ha rubato la merendina che la mamma vi aveva preparato con tanto amore, troverete un'egregia valvola di sfogo picchiando e ceffonando simpaticamente i vostri avversari. Il **sistema di controllo** soddisfa pienamente le esigenze di tutte le tipologie di giocatori, da quelli che privilegiano l'interazione immediata e intuitiva sin dall'inizio, a quelli più raffinati che vogliono che a un preciso movimento in un dato istante corrisponda una determinata reazione sullo schermo.

BELLO DA GIOCARSI E BELLO DA VEDERSI

Ma abbiamo detto che anche l'**aspetto grafico** e l'impatto scenico non sono sicuramente da meno. Innanzitutto, per

NBA Hoopz parliamo di una grafica poligonale in 3D discretamente curata per cui, se siete esperti e appassionati del mondo del basket statunitense, vi divertirete a scoprire affinità e somiglianze fisiche tra i vostri eroi umani e gli interpreti digitali da voi guidati. Ma non finisce qui. Il titolo promette anche un impatto più che spettacolare con l'azione di gioco: sarete difatti protagonisti delle imprese più assurde e impensabili mai viste in un campo di basket. Volete qualche esempio ripreso dal repertorio dei cartoni animati? Avete presente le super corse del sagace **Be-Beep** e di **Willy il coyote**, le schiacciate della pallavolista **Mimi Hayuara** che procuravano un'impossibile deformazione della palla? Ecco, se le avete bene in mente aspettatevi qualcosa di altrettanto clamoroso ed eccessivo da questo gioco; difatti tutti i **parametri fisici** di ciascun giocatore vengono portati all'estremo (se uno è veloce correrà come un razzo, per esempio) rendendo quindi il gioco altamente spettacolare.



▲ *Tanto di cappello ai grafici: ma li vedete gli effetti delle luci riflesse e le ombre dei giocatori? Pare proprio di assistere a una partita vera...*

MA ALLORA, O GLORIOSO MAESTRO, COSA DOBBIAMO FARE?

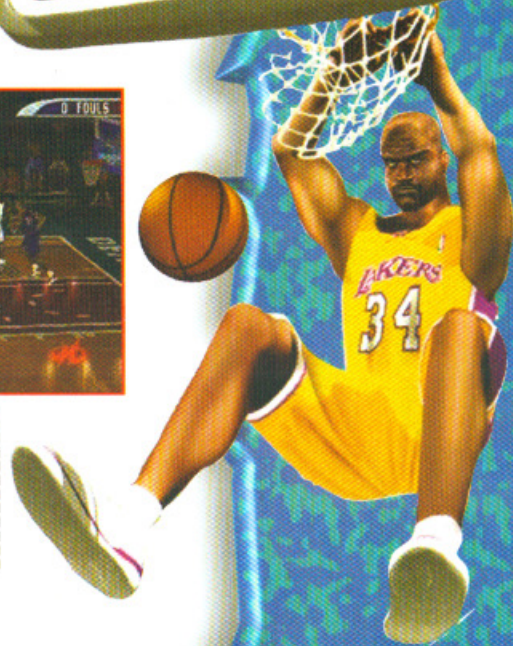
Vi chiederete sicuramente voi in merito allo sganciamento dei tanto risparmiati soldini per l'eventuale acquisto di questo titolo. Allora, cari miei adepti, vi posso solamente dire che, se siete appassionati di questo sport, compratelo perché non saprà deludervi e finalmente gioirete nel far letteralmente schiantare di fatica il vostro mito del NBA (o bastonare quello che vi sta più antipatico o quello che da piccoli vi ha rubato la merenda, ma per questo non c'è bisogno di comprare il gioco!). Oppure, se non siete appassionati ma avete tanta voglia di divertirvi in un entusiasmante e appassionato match all'ultima palla (nel senso buono ovviamente), troverete in **NBA Hoopz** un alleato sincero perché se giocare da soli contro il computer è divertente, giocare contro gli amici coinvolge sicuramente a un livello di gran lunga maggiore (a patto che non giochiate contro il bulletto rubamerende).



▲ *Ma siamo sicuri che stiamo parlando di basket? A me sembra invece di avvicinarmi notevolmente alla danza acrobatica (però, se al posto dei pantaloncini ci fossero dei gonnellini, quasi quasi...)*

ACQUA SANTA

Adesso vi beccate pure un po' di info su **NBA Jam**, il primo gioco della serie disponibile per **PSOne**, capostipite di questo **Hoopz**. È un titolo bidimensionale che sa tanto di 'vecchio', e infatti nella sostanza si avvicina molto a **ISS Deluxe**; entrambi i prodotti nascono su console a sedici bit e vengono sbattuti pari pari sulle macchine della generazione successiva, senza alcuna miglioria. Sebbene il divertimento sia tanto, una sessione a **NBA Jam** oggi ci riporta indietro nel tempo (senza la Delorean di Marti McFly, però) perché offre non solo un feeling ma anche un divertimento d'altri tempi. È senz'altro un grande gioco, ma inadatto ai palati moderni e raffinati. La **giocabilità arcade** e compulsiva ha un sapore eccessivamente 'sedici bit' per quanto riguarda la struttura del gameplay, la grafica (ovviamente!), il settaggio del livello di difficoltà, l'utilizzo del pad, la composizione dei menu e delle schermate... e, in finale, vi piace o no???



Harvest Moon: Back to Nature

DI **MATTEO POZZI**



In redazione girava una battuta ormai consolidata: tra un po' ci toccherà testare un simulatore di trattore... E infatti, ecco la Sim-fattoria: ora non ci resta che zappare!!!

A favore

- Idea originale e rilassante
- Offre un milione di cose da fare
- Migliorato rispetto alla versione per Nintendo 64

Contro

- Richiede molto impegno: non ci si può giocare 'tanto per fare una partita'
- Solo in inglese
- Sonoro insignificante



Harvest Moon: Back to Nature rappresenta una proposta molto particolare per questo mercato PSOne apparentemente appiattito su filze di cloni dal target bassino. Ci troviamo infatti di fronte a un gioco di difficilissima classificazione: la stessa etichetta 'strategia' è di puro comodo. Facciamo anzitutto riferimento al titolo: se la prima parte può suonare incomprensibile (l'Harvest Moon è la cosiddetta 'luna di settembre', un periodo dell'anno in cui si effettuano i raccolti), è il sottotitolo che spiega in pieno il senso del gioco. Trattasi infatti di un vero e proprio 'ritorno alla natura': in tre parole, un **simulatore di vita campagnola**.

SIM FARM?

Senza toccare i vertici simulativi dei titoli per PC di casa **Maxis**, **Harvest Moon** saccheggia a piene mani il repertorio degli attuali generi, che siano **gestionali**, **RPG** o perfino **action adventure**. In pieno stile gioco di ruolo, la **storia** che sta alla base del gioco è anzitutto quella della crescita, fisica e spirituale, del protagonista. Nel nostro caso, un volenteroso giovanotto che, una decina d'anni dopo aver passato una memorabile vacanza nella **fattoria** del nonno, vi fa ritorno per trovarla



Planet Voto

89



◀ Il nostro simpatico protagonista si aggira per le stradine lastricate di Mineral Town...

abbandonata e cadente (il nonno, ahilui, è da tempo defunto). Entrato in contatto con il sindaco dell'adiacente paesello di **Mineral Town** (tale **Thomas**, un gioviale omino baffuto e palesemente fuori moda), il nostro alter ego (siamo tenuti a dargli un nome e a stabilirne pure il giorno del compleanno!) riceve da questi l'incarico di far tornare all'antico splendore la fattoria. Il mandato assegnatoci ha scadenza **triennale**: al termine del terzo anno di gioco, la cittadinanza intera valuterà infatti la qualità del nostro operato e in caso di successo il gioco

◀ Il look del personaggio principale fa tanto animazione nipponica! Certo che un contadino con quel berretto non si era mai visto!

potrà proseguire, stavolta secondo il canone dei gestionali **never-ending** (come **The Sims**) molto più a lungo.

SCAPPO DALLA CITTÀ

Superato un impatto col gioco decisamente traumatico (fra settaggio, introduzione con relativo flashback e presentazioni varie non passa meno di un quarto d'ora senza effettiva azione), un'ulteriore sorpresa è data dal **metodo di controllo**. Tutte le operazioni di gestione della fattoria, infatti, non avvengono tramite una

LINEA VERDE

La primissima difficoltà di **Harvest Moon** è lo stato vergognoso in cui versa il **campo** della fattoria, pieno di erbacce da tagliare e pietre da spaccare a martellate. Non appena avremo 'bonificato' una minima parte del terreno, sarà bene correre subito a comprare le prime **semi**: anche in campagna senza soldi non si vive, e la nostra prima fonte di sostentamento saranno i prodotti della terra. Questi variano a seconda delle stagioni (come noi urbanizzati abbiamo dimenticato). In **primavera** **rape**, **patate**, **cectrioli** (il mio primo acquisto: nove giorni di attesa



prima di poterli raccogliere, ma poi produzione abbondante per tutta la stagione), **cavoli** e **fragole**; in **estate** **cipolle**, **zucche**,

pomodori, **grano** e **ananas** (prestigiosissimi); in **autunno** **carote**, **spinaci**, **melanzane**, **patate dolci** e micidiali 'green peppers'. E in **inverno**? Ma vorrete pur riposarvi ogni tanto (si può comunque costruire una piccola **serra**)!





▲ L'ingresso alla cascina dove le nostre gallinelle sfornano tante belle uova!

classica **interfaccia punta e clicca**: anzi, il controllo sul personaggio è **diretto** come in qualsiasi **action game**, con tanto di tasti per la **corsa** (Cerchio) e per l'**inventario** (Triangolo), manco fossimo in **Dino Crisis**! A pensarci bene, la scelta è davvero felice, soprattutto se pensiamo al tema del gioco: la tanto decantata **dura vita di campagna**. Ovvio quindi che per strappare le erbacce o per spaccare la legna non basti uno sprezzante clic su un'iconcina, ma occorra muovere di persona il nostro omino, portarlo nel punto in questione, selezionare il giusto attrezzo e quindi lavorare di **X** o di **Quadrato** per svolgere le opportune operazioni. A essere richiesta, insomma, non è una vera e propria abilità con il joypad, quanto piuttosto la pazienza di mettere a punto i giusti **automatismi**.

A DAY IN THE LIFE

La vita rurale non è mica uno scherzo, infatti: sveglia alle 6 (ma attenti a non far tardi alla sera o a stancarsi troppo: c'è il rischio di svegliarsi solo dopo mezzogiorno!) e subito un bel giro per tutta la fattoria, ad **arare**, **seminare** e **annaffiare** le **coltivazioni** e a prendersi cura dei nostri **animali**. Poi, di corsa al paese a sbrigare le dovute

COM'ERA VERDE LA MIA VALLE

Quello di **Mineral Town** è un vero e proprio mondo in miniatura: la nostra **fattoria** è infatti solo una delle **locations**. Sarà bene passare anche molto tempo al **villaggio**: il **supermarket** gestito dal pluricreditore **Jeff** ci è indispensabile per comprare le sementi. Dal burbero **fabbro Saibara** sarà necessario passare solo in un secondo tempo, per acquistare la strumentazione adatta a produrre, per esempio, il formaggio. Buone relazioni sarà anche il caso di intrattenere con due fattorie vicine, la **Poultry** e lo **Yodel Ranch**, con cui barattare gli animali (a proposito: un'opzione consente di scambiare con un amico, tramite **memory card**, i rispettivi allevamenti). Non mancano i momenti di svago, sia intellettuale (la **biblioteca** ha due piani di utili libri sui vari aspetti della vita campagnola), sia godereccio: ci sono la **locanda** del babbo di Ann (in cui è presente l'unico **telefono** della zona, indispensabile per ordinare le spezie per alcuni prodotti), una specie di **enoteca** e soprattutto il centro della vita mineralese, **Rose Square**, sede di buona parte delle feste. C'è spazio anche per gli aspetti un po' più 'seri': una **clinica** e una **chiesa** in cui è perfino possibile confessarsi! E occhio alla casina dietro alla chiesa: ci vivono sette **folletti** (!).



commissioni: le **locations** 'cittadine' sono quelle in cui più si fa sentire la componente RPG di **Harvest Moon**. Mineral Town è infatti abitata da una cinquantina di **personaggi** con cui è necessario intrattenere vari tipi di relazione sociale: dai rapporti puramente economici coi vari **negozianti** (i cui esercizi hanno tutti i loro orari e giorni di apertura) a vere e proprie **storie d'amore** con una delle cinque 'belle del paese' (la bionda 'commessa' **Karen**, la sfacciata cameriera **Ann**, la solitaria **Popuri**, la 'crocerossina' **Elli** e la bibliotecaria **Mary**), storie che potranno avere il loro lieto esito con il **matrimonio** e perfino la **nascita** di un figlio!



▲ Di corsa per le scale di Mineral Town: siamo in ritardo per il nostro appuntamento galante!

E POI?!

La **profondità** e di conseguenza la **longevità** di **Harvest Moon** sono davvero impressionanti: un elenco completo di tutte le **features** del gioco occuperebbe ben più di due pagine. In ordine sparso: oltre all'agricoltura e all'allevamento possiamo dedicarci alla **pesca** e agli **scavi minerari**; il **calendario** (suddiviso in stagioni anziché in mesi) prevede i **compleanni** di tutti i personaggi e una lunga serie di **festività** che danno spesso luogo a veri e propri **sottogiochi arcade** (la gara di nuoto, la corsa dei cavalli, il combattimento fra **polli**...); è possibile combinare i prodotti in **ricette** complesse (si parla di un centinaio di combinazioni, dalla semplice maionese al sushi, dalle marmellate alla pizza); le **condizioni meteorologiche** (previste dalla piccola TV che abbiamo in casa) variano di giorno in giorno dal solleone alle tempeste; e di sicuro dimentico un sacco di roba... Qualche rammarico va alla **grafica**, molto colorata e cartoonesca, ma che non va oltre un **2D** isometrico alla **Theme Hospital**, e soprattutto al monotono **sonoro** (limitato alle musicchette). In definitiva, quell'ottantanove là in alto non è un novanta-e-passa solo per il fatto che l'idea stessa di 'simulatore di fattoria' può far sorridere più che interessare qualcuno (la maggior parte, probabilmente, dell'utenza Play); ma se cercate un gioco diverso da tutti per temi e ritmi, **Harvest Moon** entrerà di diritto fra i vostri preferiti di sempre.



▲ Ecco in chiesa, tutti intenti a coltivare le nostre 'amicizie'. In **Harvest Moon** si fa anche vita mondana, che vi credete?

NELLA VECCHIA AZIENDA AGRICOLA...

...icola icola il Citazioni degli Elio a parte, già dopo qualche settimana (virtuale) di gioco la nostra catapecchia comincerà ad assumere le dimensioni di una piccola impresa. Fra gli investimenti più fruttuosi



ci sono di sicuro gli **animali**. Di default ci viene assegnata, naturalmente, la più fedele delle bestiole: il **cane**. Come fosse un figlioletto (o un **Digimon**... aargh!), ci toccherà farlo correre e giocare per averlo sempre in forma e permettergli di fare la guardia alle nostre proprietà. L'acquisto di una **gallina** è poi imprescindibile: grazie al cielo, ne basta una per farle poi scodellare uova e pulcini a destra e a manca. **Mucche** e **pecore** sono quelle che richiedono più impegno, nel procurare loro foraggio fresco e nel curarle, ma sono anche quelle più remunerative, fra lana, latte e latticini vari. Un **cavallo**, infine, è utile soprattutto per fare il bullo con le tipette del paese. Ditemi voi...

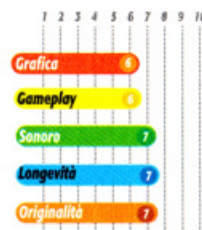


Louvre La maledizione finale

DI **CHRISTIAN PETTINI**

- A favore**
- Trama fighissima!
 - Le natiche di Morgana
 - Storia coinvolgente e interessante: avrete voglia di giocare
 - La riproduzione del Louvre

- Contro**
- Sistema grafico molto brutto
 - Ritmo spaventosamente lento
 - Tempi di caricamento lunghi e troppo frequenti
 - Andamento troppo rigido e lineare



Planet Voto

75

Egypt, Atlantis, Cina - Crimini nella Città Perduta. Tutte avventure punta-e-clicca che univano un gioco a un vero prodotto multimediale. Anche questo Louvre - La Maledizione Finale offre un gameplay classicamente adventure e pare quasi l'utile al dilettevole...



lcuni prodotti, non so perché, riescono a interessare, a coinvolgere. Per esempio un **film** che parte bene si farà veder tutto dallo spettatore. E così un **videogioco** che ha una buona introduzione ben dispone l'utente. È quello che è successo con questo gioco: una **intro** affascinante ha narrato una storia coinvolgente ed è cresciuta così la voglia di giocare, per prender parte agli eventi e per sapere come si dipana e come va a finire. Una ragazza trova un **registratore**, in cui c'è un nastro inciso dal padre.

LOUVRE - LA MALEDIZIONE FINALE

Il nastro dice che il **Louvre** contiene un oggetto caro ai **templari neri**, una setta che venne perseguitata nel Medioevo, ma che nascondendosi ha resistito fino ai giorni nostri. La persecuzione che subirono, ordinata da **Filippo il Bello**, fu violenta e (naturalmente) immotivata e loro giurarono vendetta. Si rivolsero a un potente mago, **Anselmo di Bouvet**, affinché imprigionasse una potenza magica e malvagia all'interno di quattro oggetti, le **'chiavi di Satana'**. Rientrati in possesso di questi quattro manufatti avrebbero potuto perpetrare la loro vendetta. Uno di questi oggetti è contenuto proprio all'interno del



▲ Le schermate sono queste. Al centro dello schermo c'è il puntatore, che cambia forma a seconda delle azioni che possiamo fare quando viene inquadrato un elemento 'interagibile'.

Louvre, esposto in una teca di vetro troppo poco protetta. Il direttore del museo non ha voluto assecondare le richieste del professore, negando valore ai suoi timori e quindi il professore chiede alla figlia, **Morgana**, di introdursi nel museo, prendere l'oggetto e distruggerlo prima che cada in mani sbagliate.

UNA CHIANINA O UNA BISTECCA ARGENTINA? IO SONO INGORDO, ME LE PRENDO TUTTE E DUE...

Questo è, in sintesi, il contenuto del nastro. La giovane decide quindi di andare al museo e

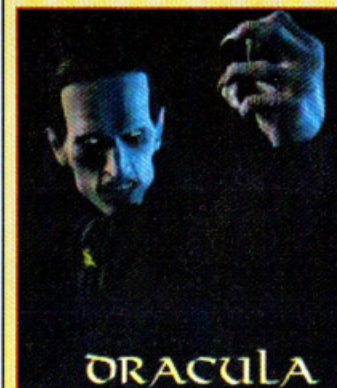
◀ La mappa del museo. La riproduzione è perfetta: fidatevi, ho controllato sul catalogo che mi comprai quando andai lì nel lontano 1992.



prendere il manufatto per distruggerlo. Ma decide di andarci di notte, perché è povera in canna e non può permettersi di entrare come tutti pagando il biglietto. Peralto, non godendo delle facilitazioni di cui possono beneficiare gli studenti o i militari, il prezzo di un ingresso sarebbe stato davvero esagerato per una povera disgraziata come la nostra amica. Dalla regia mi dicono che si è introdotta di notte perché sarebbe stato un po' problematico rubare una cosa sotto lo sguardo dei visitatori... mah, forse hanno

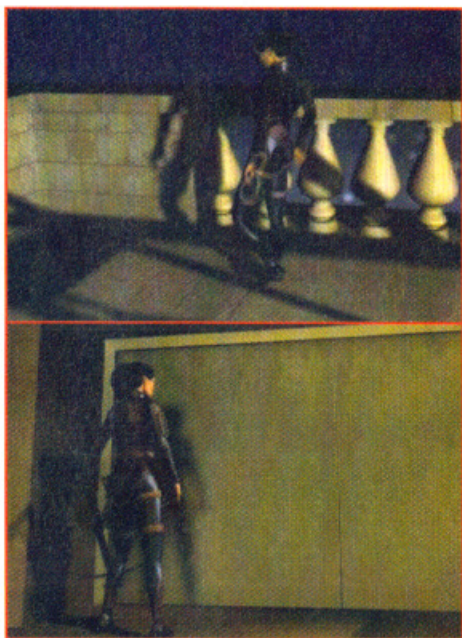
IL CONTE DRACULA

Dracula - Resurrection è un'altro adventure che come questo offre una interfaccia punta-e-clicca e che offre schermate statiche all'interno delle quali lo sguardo può spaziare.



Anche quello fu un ottimo prodotto, come questo... Erano anche lì eccellenti l'**ambientazione** e l'**atmosfera** creata sia dalla Transilvania che dalla sensazione di male e di pericolo che si provava nell'affrontare il conte. Sicuramente le similitudini fra le due avventure faranno sì che un appassionato dell'una finisca per amare pure l'altra.

Morgana rinviene il registratore del padre; è l'inizio dell'introduzione, e a noi l'idea di controllare una tipa del genere ci fa venir voglia di resettare la Play e metter su Duke Nukem...



▲ **Morgana imita Lara Croft: una tutina attillata è quello che ci vuole per una missione del genere. E noi possiamo ammirare le sue forme.**

ragione. Vabbè, comunque, la giovane **Morgana** si trasforma in una novella Lara Croft e si introduce nottetempo all'interno del museo. Alcune immagini mostrano quello che non potevamo sapere: la giovane è davvero una danger girl, brava ed esperta. Peraltro mostra un fisico nella cui bellezza, la prima volta che l'abbiamo vista, non osavamo sperare; l'arrapante tuta attillata ci ricorda proprio l'ultimo episodio del recente **Tomb Raider Chronicles** e soprattutto ci mostra le forme di chi è candidata a finire nell'elenco delle star del **Babe-o-Rama**.

QUANDO LARA CROFT VA IN PENSIONE

Dopo un'entrata tanto rocambolesca e interpretando una emula di Lara Croft, certo ci stupiamo nel vedere l'approccio del gioco, che non è un'arcade adventure, ma una vera e propria **avventura punta-e-clicca**, in cui lo scorrere del tempo e le abilità arcade non contano affatto. La presenza dei guardiani non ci costringe a nessuno stealth, non ci sono trappole o altro. Il gameplay è assolutamente al cento per cento punta-e-clicca. Una scelta insolita e forse inadeguata per un background così, ma vi assicuro che la **trama** è tanto interessante che il gioco, pur con i suoi ritmi lenti, è interessante da giocare. Certo, interpretare una Lara Croft inchiodata da un sistema di telecamere fisse può far trasalire chi avrebbe adorato un arcade con questa splendida trama, ma se dalla vita fosse stato possibile aver tutto...

DENTRO IL MUSEO

Come al solito non vi sto a raccontare i fatti della trama per non rovinare la sorpresa a quanti vogliono giocare e scoprire cosa succede. Per quanto riguarda la riproduzione del **Louvre**, ebbene il lavoro svolto è fantastico. Il fascino di giocare all'interno di un museo tanto ben

riprodotto è notevole; la piantina è quella vera e le stanze sono esattamente dove dovrebbero essere. Questo è sicuramente intripante, quasi (badate: ho detto 'quasi') quanto lo è il giocare a **Driver**, girando per le perfettamente riprodotte città contenute nel game.

UN'INTERFACCIA CHE PIÙ CLASSICA DI COSÌ NON SI PUÒ

Gli **enigmi** che si incontrano sono tutti abbastanza semplici e accessibili, non presentando difficoltà particolari. L'interfaccia prevede un **puntatore** che si muove liberamente e che permette di osservare la locazione guidando lo sguardo; quando si raggiunge un lato dello schermo, insistendo con il movimento si determina la **rotazione dell'angolo di visuale**. Ogni volta che il puntatore raggiunge un elemento con cui è possibile interagire, cambierà di forma e questo farà intendere la possibilità di una interazione. Per la verità, anche la forma assunta sarà utile per cogliere il senso dell'azione che si può andare a fare. Avete presente le classiche **freccie** che indicano che, con un semplice click, si può avanzare? E quelle a forma di **manina** che indicano che una cosa può essere afferrata? Ecco, il meccanismo è esattamente quello.

VOLEVO FARE UN BOX SUL LOUVRE, QUELLO VERO, MA NON CE L'HO FATTA. SCUSATEMI

Dal punto di vista estetico, abbiamo detto che la fedeltà riproduttiva del museone parigino è fatta realmente molto bene, ora passiamo ad analizzare gli aspetti tecnici. Staticamente parlando, il gioco è realizzato molto bene e ogni **schermata** è ricca di particolari intriganti e suggestivi. D'altronde siamo in un museo... cosa vi aspettavate di trovare alle pareti, i murales? Al contrario, dal punto di vista dinamico, con la grafica proprio non ci siamo. In ogni schermata è possibile **ruotare lo sguardo** nelle quattro direzioni, ma lo spostamento è realizzato in modo scandaloso. Infatti quello che vediamo è una foto e non un mondo poligonale, come quello di **Quake** per intenderci. Pertanto è come se prendessimo la foto di un paesaggio e ne facessimo una sfera: tutto si deformerebbe. E guardare le locazioni di questo gioco fa lo stesso effetto: il soffitto non sta 'sopra' ma 'davanti', e guardarlo fa piegare tutte le pareti in modo innaturale e orrido. Io personalmente avrei creato un sistema di schermate realmente fisse per evitare questo orribile effetto, che certamente deprime la qualità del gioco.

QUESTO O QUELLO PER ME PARI SONO...

Io credo che la trama e l'ambientazione pongano questa avventura su un livello più alto rispetto alle altre quattro che con questa condividono l'idea e la realizzazione: **Cina, Dracula Resurrection, Egypt e Atlantis**. Il prodotto è molto curato, la sezione multimediale poi è ricca, ma non esasperante e dispersiva come quelle dei quattro giochi colleghi. E in finale mi sento di consigliare questo CD (in verità la confezione ne riporta **due**) a chi ama le avventure dure e pure, quelle in cui l'abilità e la velocità con il pad conta quanto il due di picche mentre giochi a poker.



▲ **La sequenza mostra la visuale che si sposta e mette in evidenza la innaturale deformazione che subisce lo schermo. Ma non potevano tenerle fisse, 'ste schermate???**



▲ **E prendiamolo questo cane, via! Per una volta, facciamo un favore a nostro padre!!!**

INVENTARIO

L'inventario di Louvre - La Maledizione Finale è

strutturato in maniera abbastanza classica. Sulla sinistra c'è un **elenco di oggetti** tratteggiati abbastanza bene e descritti in maniera sintetica ma sufficiente. Al centro c'è uno schema che ospita di volta in volta un **ingrandimento** o una **maggior specifica** di quanto è sotto controllo in quel momento. Un **elenco di azioni** a destra permette invece di interagire con gli oggetti. Poi, icone poste in alto sullo schermo consentono di accedere anche ad altri tipi di informazioni: le cose classiche, tipo la **mapa** ecc. La struttura insomma è classica e sufficiente, originale però nella forma e nella grafica degli oggetti e delle voci contenute nei vari menu.



Teletubbies

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto

45

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 5

Sonoro 3

Longevità 1

Originalità 5

A favore:

- Se la custodia di un altro CD PSX si rompe, potete usare questa
- È ottimo per fare un regalo sgradito a chi vi sta antipatico

Contro:

- Tutto! Il gameplay dov'è? Io non l'ho visto!!!
- La serie televisiva cui si riferisce FA SCHIFO



io ricordo che alle superiori, quando facevo i temi di italiano, non c'era verso di prendere una sufficienza. Con la generosa professoressa iniziava un simpatico scambio del tipo:

"Allora, Pettini, quanto vuoi? Due? Tre? Quattro?". Io ogni tanto ci provavo: "Professorè, me metta quattro, così oggi a casa se festeggia"; raramente, però, spuntava un voto superiore al tre... Immagino che ora, se la vecchia prof sapesse che scrivo per un giornale, le verrebbero i brividi... ma sapendo dove e come, però, la situazione le tornerebbe accettabile.

Vi ho raccontato questo perché, trovandomi a recensire questo **Teletubbies**, mi sono sentito un professore generoso che contratta l'insufficienza con l'alunno. Ho chiesto al gioco che voto volesse, pur chiarendo che rimanevamo nell'ambito di una pesante insufficienza. Un **45** ne chiarisce in pieno il valore, e per giunta mi dà modo di vendicarmi...



▲ *L'esaltante area di gioco lungo la quale si muovono i mostri è questa qui. Bella, non è vero? Io sono coperto da brividi...*

TELETURBES TELEPSICHICHES

Questo gioco prodotto dalla **BBC Multimedia** (ormai i giochi li fa pure la Buitoni) si riferisce a una inspiegabile **serie televisiva** per bambini. I protagonisti, appunto **Teletubbies**, hanno uno schermo televisivo al posto dello stomaco, una pelliccia simile a quella del Gabibbo, il volto da orsacchiotti e due antenne per orecchie. Un **sole** che cela il volto di un bambino satanico segue le vicende di questi quattro mentecatti. Da un prodotto



▲ *Eccoli qui! Presto! Presto! Prendete la G-Con 45 e fateli fuori tutti quanti!!*

simile nessuna mente sana avrebbe tratto un videogame; purtroppo non solo il gioco c'è, ma è persino peggio del prodotto televisivo. Sigh!

TE LE TUBBIES, OPPURE PREFERISCI NON TUBBIARTELES?

Nel gioco prendete il controllo di uno dei quattro Teletupidis e gironzolate senza meta e senza perché in un inspiegabile **mondo poligonale**. Ogni tanto incontrate elementi con cui interagire: **oggetti** da raccogliere, lievi **giochi** (quelli che di solito vengono usati per testare il livello di intelligenza degli ovini), **animali** con cui scambiare quattro chiacchiere (e che, schifati, si rifiutano di parlare con voi). Vi dico solo che, se non ci sono oggetti da raccogliere, i quattro tasti comandano quattro espressioni del Teletubbo: la **risata**, il **saluto** ecc. Insomma, si tratta di un simulatore di



▲ *Il sole tossico. Il gioco è molto aderente al prodotto televisivo. Non è un merito, affatto, però almeno questo non gli va negato.*



telefilm. Vagare senza meta vi allenerà, ed è per questa ragione che dovete star lontani da questo CD; mi rifiuto persino di definirlo gioco perché, in effetti, l'interazione non ha la struttura che un videogame deve avere. Non c'è un compito da svolgere, insomma.



▲ *Le texture facciali degli odiosi Telebrutties sono ricostruite ottimamente. Questo è l'unico pregio del gioco!*

OK: ADESSO TORNIAMO A GIOCARE CON DANCING STAGE EUROMIX

La **grafica** è quella che potete guardare alle immagini. Le aree di gioco sono prive di **particolari** e questo ha permesso una ottima definizione delle texture, soprattutto gli scimmieschi volti dei Telebrutties. Le **espressioni** che fanno sono rese con efficacia non solo dal punto di vista visivo ma anche da quello audio. Potenza del digitale! Per quanto riguarda la giocabilità, c'è da dire che il Teletcosibus fa sempre quello che gli viene detto. Anche perché non è che ci sia chissà cosa da fare...

E sul capitolo **divertimento**... che dire? Certo non farete a cazzotti con i vostri amici per giocare con questa cosa; non è sicuramente per **Teletubbies** che vi verrà voglia di chiamare la donna e rimandare l'appuntamento che avete con lei. Anzi, forse la chiamerete per anticiparlo. Questo non-gioco, insomma, fa l'impossibile per non essere giocato: non è interessante, non offre uno scopo. Per me, recensirlo è stata una punizione.



▶ *I rompicaio elastici per bambini fessacchiotti: colorate le lampadine e divertitevi (una cifra...) a far accendere le lucine di questa macchina infernale.*



Batman: Gotham City Racer

DI MATTEO POZZI



opo due infamanti trasposizioni delle ultime avventure cinematografiche (**Batman Forever** e **Batman & Robin**) e il recente e discreto picchiaduro a scorrimento **Batman of the Future:**

Return of Joker, il supereroe di punta di casa DC torna a far visita alle nostre PlayStation. E una volta tanto non in veste di diretto protagonista - come ci aveva abituati dai tempi del Commodore 64 - ma cedendo la scena alla sua più fedele comprimaria in questi sessanta e rotti anni di lotta al crimine: la **Batmobile**.



▲ **Gotham City in tutto il suo squallore.** Le strade possono essere disseminate di pozze d'olio, fumogeni e altre amenità, che con i Batarang e altre Bat-armi costituiscono il nostro arsenale.

DUE PRECISAZIONI

La prima: il **look** del gioco non è quello dei film di **Tim Burton** (purtroppo) e **Joel Schumacher** (per fortuna), né della mitica serie televisiva anni Sessanta con **Adam West** (quella con i protagonisti stretti in improbabili calzamaglie e i cartelli colorati con le scritte - THUD! CRASH! ZZZFTG! - a vivacizzare le scazzottate). La **grafica** è infatti quella dell'attuale serie a **cartoni animati**, da qualche anno trasmessa anche in Italia.

I fan saranno quindi ben felici di sapere che il gioco è tutto infarcito da **filmati** tratti pari pari da alcune puntate della serie, anche se



▲ **È presente anche una modalità Inseguimento a due giocatori: uno fa il buono, l'altro il cattivo. In questo caso, Batman sulla Batmoto è la guardia, lo Spaventapasseri sulla sua velenosa autocisterna è il ladro.**



▲ **Due le inquadrature, da dentro e da fuori. Almeno, dall'interno non si vede quello scempio di macchinina!**

l'imperfezza qualità della **risoluzione** e l'assenza di **doppiaggio** dall'inglese (sostituito da sottotitoli in altre cinque lingue, italiano compreso) fanno sicuramente perdere qualcosa. La seconda precisazione è che la protagonista del gioco non è solo la gloriosa **Batmobile**: l'intero parco macchine dei vari cialtroni mascherati di **Gotham City** (cattivi compresi) è a nostra disposizione!

LA TRISTE ROUTINE DEL SUPEREROE

Il gioco è infatti un **racing** atipico in stile **Driver** o anche 'fase racing di **Die Hard**. Non si tratta, cioè, di gareggiare su un percorso con partenza e arrivo contro il tempo o contro altre vetture, ma di completare specifiche **missioni** scorrazzando per le strade di una città (in questo caso, ovviamente, Gotham City). Il gioco presenta due **modalità** principali: **Avventura** e **Pattuglia**. La prima si articola in una quarantina di brevi missioni, secondo il filo logico di una storia che ogni tanto si ingarbuglia un po'. Dopo aver perso, per esempio, le prime quattro missioni correndo dietro a **Due Facce** fra i docks e l'aeroporto, dovremo improvvisamente fiondarci dalla parte opposta della città per salvare le chiavette di **Robin** dalle minacce di **Faccia d'Argilla**, e così via di nemico in nemico. Capirete che l'interesse scema a una velocità preoccupante, tanto più che le missioni in sé sono semplici variazioni del copione "arriva nel tal posto prima che scada il tempo" o "inseguì ed elimina tal criminale". Insomma, più che un'avventura, una notte di ordinaria amministrazione supereroica...

BATMAN, IL NOSTRO VIGILE DI QUARTIERE

Si era parlato di **parco macchine**: piano, però, coi sogni di gloria. La varietà di veicoli è infatti garantita per lo più nella modalità **Pattuglia**, che ci permette di stare anche dalla parte dei cattivi. Scelta la fazione, infatti, potremo decidere quale mezzo guidare. Da



Galleria dei malviventi

Anche se formalmente offesi per l'assenza del grande **Testa d'Uovo** (uno dei migliori **supervillain** del telefilm anni Sessanta), andiamo a snocciolare l'elenco dei dodici cattivoni della modalità **Pattuglia** (pippe come **Faccia d'Argilla** o **Firefly** compaiono nell'avventura, ma non sono automuniti): il **Joker**, sul suo spiderino rosa, è l'osso più duro, coadiuvato da quella carognetta di **Harley Quinn** e dalla sua amica **Poison Ivy** (no, niente partecipazione di **Uma Thurman**). C'è chi, come il **Pinguino**, **Due Facce**, il **Cappellaio Matto** o **Scarface** preferisce eleganti limousine, ma c'è pure chi bada al sodo più che alla forma e sceglie massicce camionette (**Mr. Gelo**, **Killer Croc**, **Spaventapasseri**). Completano la selezione due personaggi storici come l'**Enigmista** e **Catwoman** (noooo, niente guest starring manco per **Michelle Pfeiffer**...).



una parte, oltre alla canonica **Batmobile**, tre inguidabili motorette (**Batmoto**, **Batgirmoto** e **Nightwingmoto**); dall'altra, una selezione di dodici **veicoli** appartenenti alla peggio feccia del manicomio criminale di **Arkham** (un omaggio a **Lovecraft**?). Come nell'Avventura, però, c'è poco da fare: pattugliare per un tempo determinato i quartieri di Gotham sventando o commettendo crimini. Se alla poca inventiva aggiungiamo una **grafica** fra le più povere mai viste per PSX (fluida, per carità, ma allora facciamo i giochi in wireframe!), otteniamo un gioco che, in poche parole, è meglio lasciare lì dov'è.

Planet Voto

50



A favore:

- Brand di richiamo
- Molti filmati d'intermezzo
- Discreta varietà di veicoli

Contro:

- Grafica poverissima
- Veicoli inguidabili
- Azione ripetitiva

BATMAN

GOtham City Racer

Megaman X5

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

68

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 6

Sonoro 9

Longevità 7

Originalità 6

A favore:

- Meccanica immediata e coinvolgente
- Ottima risposta ai comandi

Contro:

- Troppo, troppo vecchio nell'aspetto e nella sostanza

La PlayStation viene sottosfruttata: Megaman X5 ne utilizza solo la risoluzione e la palette; in effetti, il gioco è colorato in modo vivace e brillante.



entre alcuni giochi, grandi glorie del passato, confermano la loro grandezza quando raggiungono la PlayStation, altri titoli proprio non riescono a sfondare, nonostante la Play sia una console decisamente accogliente. Un caso è questo **Megaman**, che conta almeno cinque release diverse (poligonali, retrogaming, cartoon racing) nessuna delle quali ha lasciato il segno. In positivo, almeno.



▲ Il primo livello. Ma non crediate di trovare un tutorial o qualche scontro: ci si getta proni nell'azione!

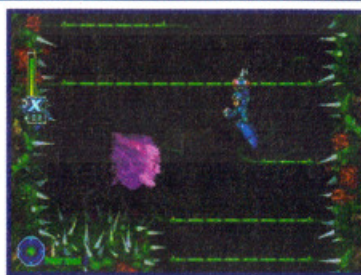
UN GRANDE CLASSICO TORNA ANCORA UNA VOLTA DAL PASSATO. SARÀ QUESTA LA VOLTA BUONA???

Quella di **Megaman** (**Rockman** in Giappone) è una serie nata quasi dieci anni fa sulle console a otto bit, per opera di una **Capcom** che ancora non era nemmeno sinonimo di picchiaduro, non avendo ancora sviluppato alcuno Street Fighter. Si tratta di una serie che non è stata in grado di rinnovarsi, né di sfruttare in modo adeguato le grandissime capacità della PlayStation (come per esempio ha fatto il grande **Metal Slug**). La versione **X5** di Megaman, qui recensita, purtroppo conferma l'infelice unione fra la serie e la PSX.



L'ESPLOSIONE NON È IMMINENTE, DECISAMENTE NON LO È...

Il gioco è un **arcade a scorrimento**, di quelli che andavano tanto tanto tempo fa. La grafica e l'azione sono bidimensionali, come potete vedere dalle immagini. La **giocabilità** è eccellente, la risposta ai comandi impartiti con il solido **joypad** marchiato Sony è immediata e precisissima, ciò che comunque è tipico dei giochi offerti dai piatti sprite. Il gameplay è



▲ Lo scorrimento sovente si trasforma, e passa da orizzontale a verticale.

realmente molto coinvolgente, si avanza facendo un bel po' di cose: saltando, correndo, sparando, colpendo. L'azione, però, è un po' ripetitiva e la sfida offerta è troppo **monotona** per appassionare l'utente medio PlayStation.



▲ Il sistema di rilevamento è ineccepibile, ma qualche volta capita di rimanere appesi al nulla, con un piede sulla piattaforma e un ginocchio sospeso sopra un burrone...

GRAFICA DEGNA DI UNA CONSOLE A DICOTTO/DICIANNOVE BIT

La **grafica** sfrutta la palette della PlayStation e la memoria video della macchina: i paesaggi sono sempre molto colorati e l'immagine è stabile e nitida. Gli **ambienti** hanno sempre quel carattere futuristico e post atomico tipico della serie, ma purtroppo sono un po' troppo **statici**. Inoltre, l'unione tra i fondali e gli elementi in movimento (gli sprite di **Megaman** e dei suoi nemici insomma) è gestita inspiegabilmente male: dove si trovano le piattaforme non si capisce sempre bene come si dovrebbe, e inoltre manca un sistema di **ombre** che sia in grado di far comprendere con esattezza l'altezza dei vari elementi in movimento.

GRAPPA BOCCHINO SIGILLO NERO

Questo **Rockman X5**, comunque, si lascia giocare bene, ma purtroppo gli mancano le caratteristiche vincenti dei prodotti bidimensionali dell'ultima generazione: a livello di cura, di varietà, di coinvolgimento, di contorno. È sicuramente più giocabile delle versioni precedenti, ed è anche più piacevole in generale, ma gli manca quel **quid** che gli toglierebbe il sapore sedicibittiano e ne farebbe un gioco moderno e adeguato.

Un megauomo che sa fare tante cose

Il controllo sul nostro personaggio è sempre ottimo. Le azioni che possono essere effettuate sono tante e tutte importanti, pertanto è basilare conoscerle bene e padroneggiarle fin da subito.

Salto - Una funzione basilare che serve per superare ostacoli, raggiungere piattaforme, passare ad altri piani di scorrimento, magari evitare colpi!

Accucciamento - Serve soprattutto per ripararsi da un colpo nemico o, calati in una buca nel terreno, dal passaggio di un mezzo 'cattivo' o dal movimento del fondale.

Colpo - Per eliminare i nemici ravvicinati non c'è niente di meglio del megafendente!

Sparo - È utile per evitare pericolosi scontri ravvicinati eliminando i nemici che si trovano lontani. Fate attenzione, però, perché per caricare il colpo ci si mette un po' di tempo...

Scivolata - Si tratta della mossa che userete di meno: serve per scivolare sotto elementi a mezz'aria ed è utile anche nelle fasi di attacco o di salto.

Aggrappamento - Se saltate addosso a un muro, rimarrete aggrappati; e magari, così, potrete anche scalarlo, andando verso l'alto utilizzando i salti.



F1 World Grand Prix 2000

DI CHRISTIAN PETTINI



Video System è un team di sviluppo non molto noto; tuttavia esiste da molti anni e già lavorava ai tempi delle macchine a sedici bit. Soprattutto per Super Nintendo (Dio l'abbia in gloria!) ha tirato fuori un sacco di prodotti. La 'gavetta' sulla console della 'grande N' è stata utile, caratterizzata da un sfruttamento buono delle capacità della macchina. Video System ha sfornato molti racing di Formula Uno che utilizzavano il cosiddetto 'Mode 7', un componente interno al Super Nintendo che permetteva una manipolazione tridimensionale degli sprite simulando effetti grafici poligonali. Insomma, la carriera Video System nell'ambito dei giochi di F1 è ampia. Tuttavia, come potete vedere dal voto, agli esordi vincenti e tecnicamente all'avanguardia su una macchina non sono seguiti altrettanti allori sulla nostra PlayStation.

MA DOVE VAJ SE LA MONOPOSTO NON CE L'HAI

Il gioco prodotto da **Ubisoft** è un **simulatore di Formula Uno** che non offre molto all'appassionato abituato a prodotti di altro, alto



▲ **I fuoripista saranno frequenti nella intransigente modalità Championship.**

livello. Sin dalla scelta iniziale si percepisce una certa 'acquosità', si coglie una **superficialità** di forma e si intuisce una sostanza non differente. E in pista la sensazione di un gioco troppo 'Super Nintendo' e poco 'PlayStation' rimane. Forse alla Video System non hanno mandato il libretto di



▲ **Dalla suggestiva intro vediamo la presentazione dei tracciati ufficiali e dei piloti reali. Si comincia con una intro molto bella, che ci fa respirare l'aria del grande circo della Formula Uno.**

istruzioni della PSX... Le **opzioni** offerte da un troppo essenziale menu di avvio non brillano per originalità, come detto, ma nemmeno per quantità. Le scelte offerte dalla lista iniziale presentano un elenco canonico fatto di championship, arcade ecc.

ANDAVO A CENTO ALL'ORA PER SCAPPAR DALLA BIMBA MIA

In pista si scende fondamentalmente per correre una **one shot** arcade, immediata e agguerrita. Dopo aver scelto la macchina (da un lotto che si arricchisce facendo risultati in modalità principale) si scende in pista alla ricerca del risultato; gli obiettivi che vi vengono posti sono del tipo "parti ultimo e in tre giri devi essere almeno diciottesimo" e l'incremento del **livello di difficoltà** renderà più forti i nemici e più consistenti gli obiettivi da conseguire.

La modalità **Championship** parte con un esame di guida che, francamente, consentitemi di dirlo, se la tira un po'. L'impostazione sostanziale assomiglia alle patenti di **Gran Turismo**, e vorrei sapere come può questo gioco confrontarsi col capolavoro Polyphony. Invece, la sostanza parla di un test che si raccomanda il dosaggio della **frizione** (!), argomento ben delicato in una monoposto di Formula Uno. E così, se l'arcade aveva una logica ben marcata e orientata verso la semplicità, il Championship parte con un approccio che scoraggerebbe i giocatori che non hanno veleno a sufficienza per affrontare un simulatore intransigente. E la modalità prosegue così, offrendo una serie di prove dal chiaro sapore realistico. Purtroppo riesce nell'intento di stressare anziché di intrigare, perché il motore di gioco non convince e il **realismo** è scimmiottato.

"DITEMI UN VOLANTE"... "CHE COSA CI VUOI FARE"... "LO VOGLIO DARE IN TESTA A CHI NON MI FA PASSARE"

L'analisi riguardante la **giocabilità**, sebbene termini con giudizi concordanti, deve partire da due campi differenti. La modalità **Arcade** offre un modello di guida superficiale e semplicistico. Sarà la storia degli sviluppatori, ma la sensazione di guida non è quella di un racing arcade targato PSX quale, che so, può essere un **Ridge Racer**. Piuttosto, il feeling in termini di divertimento offerto da questo gioco assomiglia a quello di un arcade di Formula Uno sviluppato per Super Nintendo. La modalità **Championship**, invece, si caratterizza per una fastidiosa intransigenza, che è inadeguata su una console pur potente, e ambiziosa grazie alla capacità di offrire comunque dei seri, autentici simulatori. E insomma:

▲ **La modalità Arcade: vi dicono che dovete arrivare almeno ventiduesimi. Cioè ultimi. Mi raccomando, non deludete le aspettative che ha la vostra scuderia...**

L'approccio differente, opposto direi, delle due modalità porta a risultati ugualmente insoddisfacenti dal punto di vista del divertimento.



▲ **La scelta della vettura è fatta in base alle squadre realmente esistenti. Ma le monoposto sono disegnate con troppa povertà di dettagli.**

TRENTATRE MONOPOSTO RIENTRARONO A MONTECARLO TUTTE E TRENTATRE SGOMMARELLANDO

La **grafica** del gioco chiude con coerenza un quadro un po' disarmante. L'estetica delle vetture e delle piste, come potete vedere dalle immagini, non è vincente. Soprattutto ci sono delle incoerenze abbastanza fastidiose. Per esempio, l'uso dello **stick** del **Dual Shock** per il dosaggio dell'**angolo di sterzata** porta a curve graduali; ma se questo è ben simulato, è pessima la resa grafica perché le **ruote** sembrano non girare e sterzano in modo incoerente rispetto alla traiettoria della macchina. Insomma, guardando le ruote penserete "Oddio, a questa curva mi stampo contro il guard rail" e invece effettuate la vostra curva in modo pulito. Le piste sono rese abbastanza bene; d'altronde - a parte Montecarlo - sono tutte ugualmente prive di elementi che un motore grafico faticerebbe a disegnare. Insomma, si tratta di un prodotto infausto, che non merita i vostri soldi. Forse, se uscisse in edizione trenta sacchi, il giudizio poteva esser differente. Ma così...



Planet Voto

59



A favore:

- Modalità arcade divertente e competitiva
- Ottimo settaggio del livello di difficoltà

Contro:

- Simulazione pessima, comportamento della vettura irrealistico
- Grafica non buona
- Per niente originale



▲ **Il menu di avvio. Ditemi voi se non è povertà questa...**



UNA

SALA GIOCHI

APERTA

TUTTI

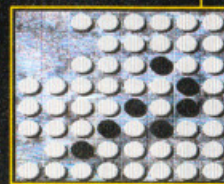
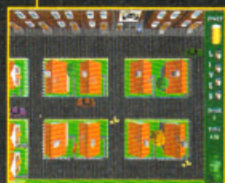
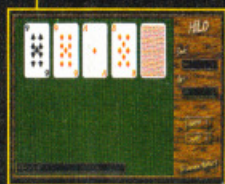
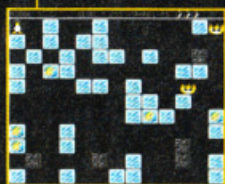
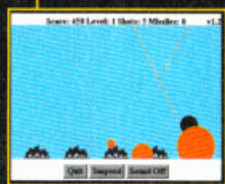
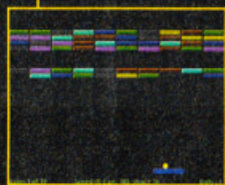
I GIORNI

A TUTTE

LE ORE?

COMPLETAMENTE

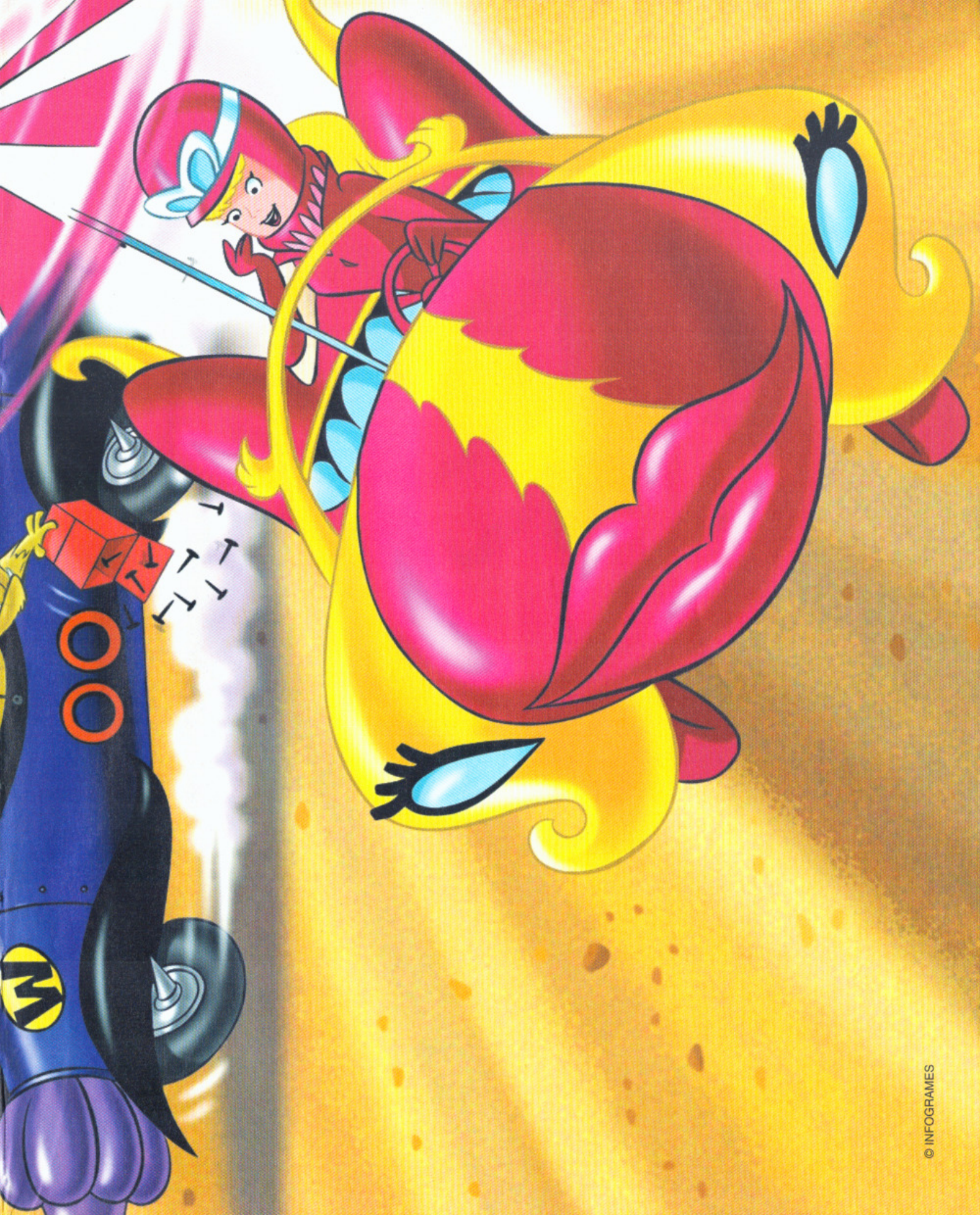
GRATIS?



WWW.GAMEARENA.IT!



ARCADE - SPORT - LOGICA - CARTE - AVVENTURA - TRAVOLO



SHEEP, DOG 'N' WOLF



LA RIVISTA PER
CHI GIOCA
PLAYSTATION
PSONE - PS2

PLANET
PLAYSTATION



WACKY RACES

LA RIVISTA PER
CHI GIOCA
PLAYSTATION
PSONE - PS2

PLANET
PLAYSTATION



MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX

DI CHRISTIAN PETTINI



Cool Boarders è stato il primo game a portare, nelle case degli appassionati, uno sport insolito ed estremo, lo **snowboard**. Era un piacevole mix di tecnica e giocabilità, in cui la **velocità** nelle discese si univa alla necessità di performare figure aeree acrobatiche. Lo stesso concept sarebbe stato ripreso dai giochi di **skateboard** e qualcuno ha pensato che anche la **bicicletta** acrobatica avrebbe potuto offrire momenti di esaltante tecnica figurativa. Son così nati i 'simulatori di BMX', cui evidentemente appartiene anche il prodotto qui recensito, che gode del nome di (uno che presumo sia) un grande nella disciplina.



▲ Le zone in cui giocare sono ricche di elementi invitanti su cui saltellare. Peccato che la maggior parte di esse soffra di un notevole anonimato.

IO MI RICORDO CHE IL PIÙ FORTE CON LA BMX ERA T.A. MIRRA, NON T.J. LAVIN

Lo scopo del gioco è di diventare gli indiscussi campioni della specialità **acrobatica**, in tutte e tre le discipline proposte. O meglio, dovete fare in modo che ci diventi **Lavin**... di voi, agli sviluppatori non può fregare di meno... La parte grafica è realmente deleteria. Le **aree di gioco** soffrono per via di texture che spixelano allegramente. **Aperture e fessure** nelle costruzioni tridimensionali tradiscono le locazioni confinanti, con un effetto troppo marcato, e molto sgradevole. La conformazione delle aree è abbastanza valida e le diverse locazioni che corrispondono alle varie competizioni (le tre: **street**, **dirt** e **vert**) sono ben differenti per quanto riguarda la struttura. Di questo si avvantaggia grandemente la **varietà**, e il divertimento



▲ Non può andare sempre bene; così che ogni tanto, mannaggia, ci ritroviamo col sedere per terra.

complessivo. Ma purtroppo la loro qualità estetica lascia molto a desiderare: non sono affatto caratterizzate e sono abbastanza sgradevoli da vedere, così anonime.

SE UN GIOCO È SPONSORIZZATO DA MTV, È LECITO ATTENDERSI UN COMMENTO MUSICALE DI PRIM'ORDINE

La sezione **audio** è discreta, ma non raggiunge i livelli di quella di **Tony Hawk**, nonostante MTV. O almeno questo è il giudizio di uno che non ci capisce moltissimo. Allora, facciamo una cosa: io vi dico gli artisti i cui brani compongono la colonna sonora, così poi decidete da voi se il commento sonoro è bello oppure non lo è. Nel gioco ci sono i **Kottonmouth Kings**, i **Frenzal Rhomb**, **Ghoulspoon**. Il fatto è anche che, al di là della qualità oggettiva, i loro brani non sono poi molto adeguati al genere di gioco che commentano.

E CON IL MANUBRIO IN MANO MI DIVERTO OPPURE NO? DAI, DIMMELO...

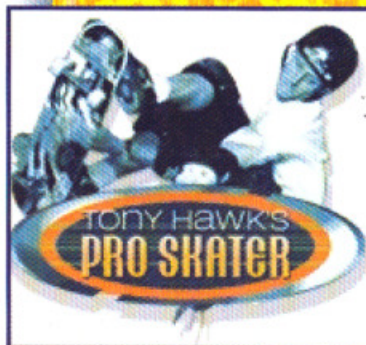
L'esperienza di gioco non è delle migliori. Il **movimento** del ciclista acrobatico non è molto realistico; il valore ludico di una simulazione, si sa, può essere poco immediato o non molto divertente, ma giochi di questo tipo non possono prescindere dal rispetto delle leggi della **fisica**, altrimenti non sono godibili. Il sistema di controllo è parecchio rigido, 'attillato' direi. Performare i **trick** richiede un'abilità non comune... e anche doti fisiche: se le vostre dita non sono elastiche e veloci, scordatevi di eseguire i trick più complessi. Controllare i movimenti del corpo e non perdere di vista la **BMX** può diventare subito frustrante; a poco serve la varietà delle aree (da esplorare alla ricerca del logo di MTV, per esempio), se poi il sistema di controllo è così ostico e penalizzante.

▲ Nessun luogo ci è negato: nemmeno il cinema... eh, la farmacia... cioè, la chiesa... no, volevo dire lo stadio di basket. Oh, insomma ragazzi: non mi ricordavo dov'ero, e la grafica del gioco è povera e non mi dà certo una mano!

Dove vai se Tony Hawk non ce l'hai?

Di sicuro, fra tutti i giochi del genere (sportivi in cui eseguire **trick**, nei quali la **fisica ambientale** e dell'atleta è rispettata in modo realistico) il migliore è **Tony Hawk's Pro Skater**. È il migliore perché:

- È **immediato**: si comincia a giocare e a divertirsi fin da subito, ma...
- È **tecnico**, a ogni partita si impara qualcosa di nuovo.
- È **maledettamente divertente**; ed eseguire le figure è appagante.
- **Performare i più complessi trick** richiederà tanto tempo e tanta esperienza... come nella realtà.
- È **incredibilmente lungo** grazie al grande numero di figure eseguibili, locazioni in cui competere, personaggi e aree da sbloccare.
- È **sempre vario e divertente** e restituisce proprio delle belle e realistiche sensazioni: il feeling skater è rispettato e replicato con ottima efficacia. Prendete quello (o l'ancor più bel sequel) se volete un gioco serio e completo.



Lo schermo è sempre tutto tempestato di informazioni riguardanti le nostre performances: il nome del trick, il punteggio relativo ecc.

Planet Voto

63

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

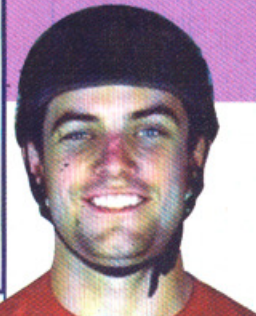


A favore:

- Una disciplina suggestiva
- La colonna sonora è garantita!

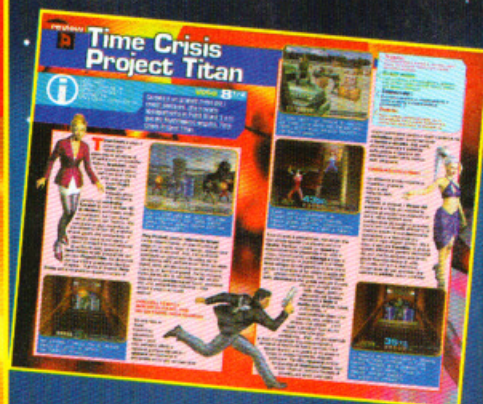
Contro:

- La classe di Tony Hawk è irraggiungibile
- Pessima grafica, cattivo rilevamento delle collisioni
- Giocabilità rigidissima ed esasperantemente impegnativa



NUOVA - UNICA IMPERDIBILE!

LA RIVISTA PSX TASCABILE!



**LA RIVISTA PLAYSTATION
CHE TI AIUTA A GIOCARE!**

PLAY SOLO Lire 3.900
PUBBLICAZIONE 100% INDIPENDENTE

Pocket

TIME CRISIS 2
Prendi la pistola e spara per primo!

**TUTTI I GIOCHI
PIÙ BELLI
DEL MOMENTO**

**IN REGALO ALL'INTERNO
6 LIBRETTI CD
DA STACCARE E INSERIRE**

La rivista fatta per te!
CODICI • SOLUZIONI • CONSIGLI • GIOCHI

10005
9 771592 641001

Se vuoi una rivista **AGILE, RICCA**, piena di **CODICI**,
con tutti i **GIOCHI** del mese, questa è la tua scelta



Casa:
Sega

Genere:
Racing

N° giocatori:
1

Traduzione: no

Target:
Dai 12 ai 30 anni

REVIEW PS2

CRAZY TAXI

Taxi Driver... senza De Niro

di Christian Pettini

PS2 VOTO

86

Molto immediato e divertente, ma poco longevo. Un classico coin-op, insomma!



Arriva sulla PS2 un gioco che segnerà un'epoca. Non per i contenuti ludici (comunque notevoli), ma perché è il primo prodotto per PS2 della Sega, rivale storica di Sony.



Non sempre le corse portano i risultati sperati. Qui la nostra performance ci è valsa una posizione di classifica decisamente bassa...



La cessazione della produzione di Dreamcast e la decisione di Sega di concentrarsi sul settore software ha permesso ciò che sembrava impossibile fino a pochissimo tempo fa: vedere i giochi Sega su una macchina non Sega! Così pare che **Sonic** arriverà sulla nuova console portatile Nintendo, mentre è assolutamente certo che il prossimo capitolo di **Virtua Fighter** verrà convertito per le nostre felici PlayStation 2. Questo **Crazy Taxi** è il primo gioco Sega ad arrivare sulla PS2, ed è per questa ragione che si tratta di un titolo 'storico'.

CRAZY FOR YOU

Ma anche per quanto riguarda i contenuti ludici, questo **Crazy Taxi** ha qualcosa da dire. Il gioco, come suggerisce il nome, prevede **corse in taxi**. Prevedibilmente non sarete i passeggeri della vettura in questione



(sennò, sai che palle!), ma la guiderete. Raccogliendo i passanti avrete un **tempo limite** entro il quale accompagnarli a destinazione; sia il tempo residuo sia la direzione che dovete prendere sono sempre ben chiari sullo schermo. La **guidabilità** del taxi è eccellente e tutto si muove alla velocità della luce. Qualunque barlume di simulazione è bandito: gli incidenti e i salti, le manovre e la risposta del mezzo sono assolutamente **irreali** e irrealistici. Tutte cose che elevano il divertimento alla massima potenza! Questo insieme di elementi, infatti, garantisce una notevole immediatezza. Ho sperimentato io stesso la facilità con cui anche i meno esperti giocano e si divertono.



▲ Al nostro super taxi non sarà vietato alcun passaggio. Nemmeno le scale pedonali potranno fermarci!

MA CHE, UNO SE STA A STUPIDI' ALLE COSE?

La risposta del mezzo è immediata e prontissima, anche se prima di prendere il pad in mano è meglio che sappiate che è perfettamente inutile pennellare le curve e tentare una guida pulita. Qui si gioca tutto nel casino più totale! Il **livello di difficoltà** non è molto elevato. Al termine di ogni prestazione vi viene dato un **punteggio** che tiene conto del tempo impiegato, dei clienti trasportati, del loro grado di soddisfazione (se non li avete portati a destinazione, certo non li avrete fatti felici...), dei soldi alzati. C'è una **classifica** che registra le performances così valutate, e scalare quella classifica costituisce uno stimolo a giocare; un modo di derivazione tipicamente coinoppesca di aumentare la longevità. Ci sono molte modalità in cui potrete cimentarvi: oltre alla replica dell'**arcade** da sala, potete decidere se affrontare una competizione in cui, in un limite di tempo ben stabilito, dovrete trasportare il **maggior numero** di clienti.

SONG FOR A WHITE GUY

La grafica è discreta. La **città** è molto grande, e ricca di **dettagli** con cui

IL PASSEGGERO CHE VORREMMO AVERE

Ragazzi, vi presento Michela. È salita sul mio taxi qualche tempo fa e non sono più riuscito a liberarmene. Inconvenienti del mestiere. Però mi ha detto di conoscere un sacco di cheat del gioco. Potrebbero farmi comodo, no?



potrete interagire: nulla vi sarà vietato, dalla spiaggia alle tangenziali sopraelevate, dai **trampolini** alle **scale pedonali**, dai parchi pubblici ai **marciapiedi** ricchi di tavolini dei bar e di pedoni (che non potrete stirare, però). Tutto si muove fluidissimamente e velocemente; ma purtroppo i poligoni su schermo non sono molti. Questa prima prova **Sega** ha dimostrato che la softhouse ha ancora un bel po' da imparare prima di sfruttare adeguatamente l'inaudita potenza della PlayStation 2. Mica stiamo parlando del Dreamcast, eccheccavolo... ;)

A favore

- Giocabilità spaziale e divertimento alle stelle
- Grafica velocissima e fluida, ottimo
- Commento audio
- Immediato, spensierato, velocissimo, esagerato; persino originale nell'ideal

Contro

- Costa troppo per quello che offre: il noleggio è più indicato dell'acquisto
- Non sfrutta adeguatamente la potenza della PS2

Rugrats in Paris

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

70

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **7**

Gameplay **6**

Sonoro **7**

Longevità **6**

Originalità **7**

A favore:

- Grafica molto colorata
- Ambientazioni suggestive

Contro:

- Livello di difficoltà bassino
- Questi Rugrats non brillano per simpatia e appeal...

Questo sembra essere il mese dei giochi tratti da serie televisive o cinematografiche: dopo l'indimenticabile **Teletubbies**, eccoci qui a parlare di **Rugrats**. Ma se il primo era una cosa

incomprensibile, una specie di cartone animato interattivo brutto come cartone animato e brutto come interattivo, questo almeno ha una parvenza da vero e proprio gioco. L'affermazione potrebbe sembrarvi inspiegabile, ma vi assicuro che, dopo aver giocato con **Teletubbies**, questo **Rugrats** è un'isola felice in cui trovar conforto...



▲ **Euroreptarland sembra proprio Disneyland Paris. Solo che lì c'è un sacco di gente, qui invece c'è il vuoto pneumatico...**

VIVERE INSIEME A ME, HAI RAGIONE, NON È SEMPLICE: NON LO È STATO MAI, PER ME...

I **Rugrats** sono cartoni animati 'fintamente antipatici', quelli in cui ci stanno **ragazzini monelli** che prenderesti a sassate dalla mattina alla sera, che fanno e dicono cose che tuttavia risultano simpatiche allo spettatore. Ma questo non è molto importante, adesso! I **Rugrats** sono giunti a **Euroreptarland**, un parco giochi che scimmietta Disneyland Paris, con il gravoso compito di salvare la principessa e sconfiggere il malvagio **Robosnail**. Vi rigirate il parco

raccolgendo biglietti e informazioni (inventario, mappa ecc.), entrando poi nei singoli stand



▲ **Anche nel gioco dei Rugrats, come in Chicken Run, ci si muove silenziosi come una rana.**



per giocare. C'è quindi tutta una serie di **sottogiochi** che costituiscono, in realtà, l'anima del gameplay e la principale fonte di divertimento. Ce ne sono di ogni tipo, che simulano i vari baracconi che si trovano nei parchi: l'**autoscontro**, il tiro al bersaglio ecc.



▲ **Possiamo scegliere uno dei tanti Rugrats a disposizione. Ma, all'atto pratico, non cambia niente e la scelta deriva solo da simpatie personali.**

NEUROREPTARLAND: UNA SUCCURSALE DEL CENTRO D'IGIENE MENTALE

Il parco giochi, **NEUROreptarland**, è abbastanza grosso, e per comodità viene diviso in **cinque livelli** collegati fra di loro da un **trenino**. La grafica del gioco è sostanzialmente buona, a me almeno piace molto. Le texture sono squillanti e

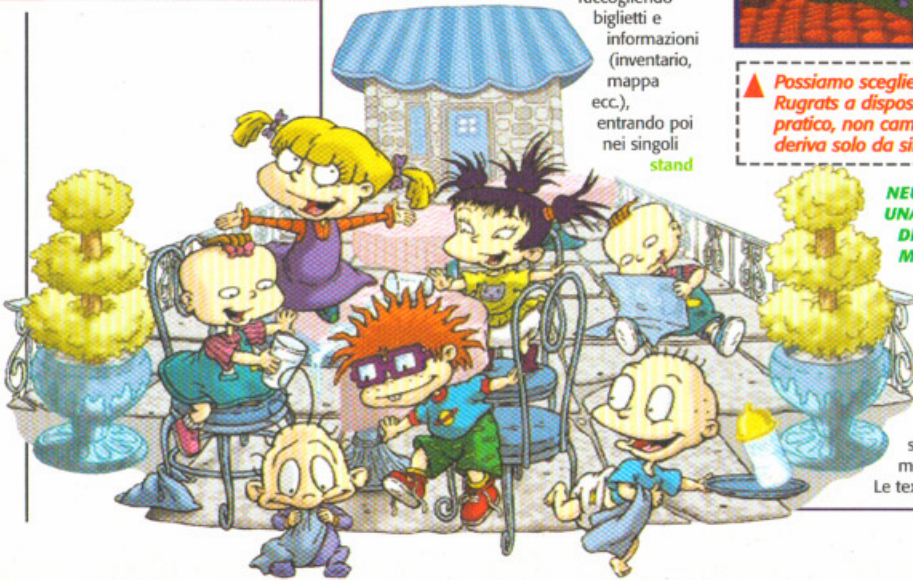


▲ **L'area di gioco è questa; a me piace molto il look acceso e squillante; a voi piace? A me ricorda un vecchio gioco, Jersey Devil, che aveva i medesimi cromatismi. Ve lo ricordate?**

creano molto contrasto fra loro, sottolineato dai colori accessissimi. A livello tecnico, però, ci sono alcuni evidenti difetti: il gioco non clipa (ma le locazioni sono sempre molto piccole), ma paga questo con una mancanza di fluidità troppo forte, che comunque non va a svantaggio della giocabilità delle varie fasi. E tutto sommato le texture sono anche **poco varie** e sembrano monocromatiche per via di una notevole mancanza di sfumature e un'accentuata 'bloccettosità'. Anche l'**audio**, pur semplice, è buono. Certo, io le **risate isteriche** dei Rugrats le detesto, ma in effetti sono fatte tecnicamente bene, e questo farà piacere a quelli a cui invece piacciono.

RIDI, RIDI, CHE MAMMA HA FATTO 'I GNOCCHI COL SUGO DEI BACAROZZI

Il **livello di difficoltà** è molto basso e non basta la giustificazione che il gioco è dedicato ai bambini di **dieci anni**, perché allora non avete mai giocato a **ISS Pro** o a **Tekken** con il fratello della vostra ragazza che di anni ne ha otto... La verità è che oggi un livello di difficoltà troppo basso scoraggia persino i giocatori più piccoli che, cresciuti con il pad in mano, sono dei veri fenomeni! E infatti, secondo me, per i giochi moderni le software house devono stabilire il target in base al **gameplay**. Questo gioco è adatto a un pubblico infantile non perché sia facile da giocare (ciò che anzi lo allontana da chi ha almeno sei anni) ma perché le cose da fare sono molto **semplici**: raccogli il bonus, spara ecc. La giocabilità delle fasi è sempre molto buona e convincente, ed è una perfetta complice del livello di difficoltà. Il divertimento delle fasi giocate è onesto; la presenza dei **Rugrats** mi rende il gioco più antipatico, ma la loro forte caratterizzazione e l'intensa presenza piacerà, ripeto, a chi li ama.



Casa:
Electronic Arts

Genere:
Survival Horror

N° giocatori:
1

Traduzione: gioco
in inglese, manuale
in italiano

Target:
Dai 15 ai 30 anni

REVIEW PS2

Il survival horror approda su PS2!

ONIMUSHA: WARLORDS

di Alessandro 'Pitone' Seccafiemo

Antiche maledizioni, morti che camminano, anime che trasmigrano... Se non fosse che avete il pad in mano, sembrerebbe di guardare Tribuna Politica!

PS2 VOTO

80

Il primo tentativo di portare un survival horror su PS2 va a buon fine. Nulla di nuovo sul fronte del gameplay, comunque.



Sono ormai diversi anni che il **survival horror** è un vero e proprio genere definito, con i suoi canoni e le sue regole non scritte. **Onimusha** porta questo concetto, familiare ai giocatori PlayStation, su PS2, rinverendo i fasti di **Resident Evil** e **Dino Crisis**. **Onimusha** si svolge in un'ambientazione piuttosto suggestiva, il **Giappone medievale** del periodo conosciuto come quello dell'era **Muromachi**, che va dal 1338 al 1573, e nel quale una guerra per la successione al ruolo di Shogun infiammò il Paese, causando rivolte civili per quasi due secoli, mentre i potenti possidenti terrieri si combattevano l'un l'altro per il controllo dello Stato. Le grandi guerre feudali non sono però al centro della nostra storia, quella che racconta di come il samurai **Samanosuke** si lanciò in soccorso della principessa **Yuki**, rapita da alcune mostruose creature che sembrano tomate dal regno dei morti o da una giornata di shopping in centro quando ci sono i saldi... In realtà, la storia narrata nella splendida introduzione si spinge ancora più indietro, raccontando dello scontro tra due potenti eserciti, mostrando come uno di questi soccomba all'altro e di come il suo



▲ Le creature che affronterete sono mostruose, come si conviene agli appartenenti di un esercito di non morti...

e la **magia**, risolvendo enigmi, proteggendo gli inermi, vendicando i torti e tutte quelle cose che gli eroi fanno gratis la maggior parte delle volte.

ANCHE SE CON GLI OCCHI A MANDORLA, RESTANO SEMPRE ZOMBIE!

Tecnicamente ci troviamo di fronte a un'impostazione di gioco assolutamente collaudata come quella di **Resident Evil**: fondali renderizzati fissi nel quale si

muovono **personaggi poligonali**. Ovviamente le caratteristiche tecniche sono elevate all'ennesima potenza grazie alla potenza della PS2, quindi gli **sfondi** sono molto più dettagliati, i personaggi costruiti con migliaia di poligoni, risultando assolutamente più definiti...

I novizi saranno senz'altro attratti in maniera irreversibile dallo splendore delle **foreste giapponesi**, dalle movenze di Samanosuke che trafughe i suoi nemici con **combo devastanti**, dalla qualità dei **filmati** che, si sappia, è la più

alta che si sia vista finora su PS2. Certo, lo diciamo ogni volta per ogni gioco che esce, ma se ogni gioco alza la soglia...

IL GUANTO... GIAPPONESE!

Sarete armati di **spada** e di un lungo **guanto metallico** al quale sono attaccate alcune **gemme colorate**. Durante gli scontri, ogni volta che ucciderete un nemico, potrete assorbito l'**anima** esattamente come si faceva in **Soul Reaver**.

Queste entità spirituali andranno a rinforzare le gemme nel guanto-armatura (in inglese il termine **gauntlet** riassume tutto perfettamente); nei punti di salvataggio potrete potenziare le gemme e l'arma usando le anime dei morti, oltre naturalmente a salvare la partita. A seconda della gemma equipaggiata, l'arma acquisirà poteri magici speciali come quello del **Tuono** o quello del **Fuoco**. Con un sistema simile a quello degli RPG, durante tutto il corso del gioco potrete **upgradare** le vostre armi per riuscire a sconfiggere nemici sempre più potenti.

ENIGMI DA NINJA

Analogamente, gli **enigmi** da risolvere saranno via via più complessi, tutti comunque in pieno stile Capcom: serrature a numerazione, sentieri cifrati nascosti, crittografia... Alcune volte questi enigmi saranno resi ancora più difficili dalla presenza di **Inabayama**, la ninja partner di Samanosuke che insieme a lui sta cercando di salvare la Principessa. In alcuni frangenti si rifà vivo lo spettro di **Resident Evil 2**, visto che dovrete assumere alternativamente il controllo di uno e dell'altro personaggio. **Onimusha** è un grande gioco, un successo annunciato che sicuramente non deluderà le aspettative.

Il gameplay è arcinoto ai vecchi appassionati di PlayStation: **Capcom** non manca mai di inserire alcuni tocchi tipici dei loro giochi, che risultano inevitabilmente una garanzia di qualità. Teneteci d'occhio, perché tra poco potremmo fornirvi una recensione completa del gioco!

Le luminescenze che vedete fluttuare sono le anime dei morti che voi assorbirete nel vostro guanto!

A favore

- Filmati e grafica di qualità eccezionale
- Gameplay collaudato

Contro

- Gameplay collaudato (niente di nuovo, insomma!)
- Poca interazione con l'ambiente



generale e tutti i suoi soldati morti tornino alla vita grazie a un potente **incantesimo**. Ora la landa è preda di questi terribili soldati zombie che massacrano i contadini agli ordini, sembra, del loro generale anch'esso zombieizzato. In questo inferno sulla terra, Samanosuke deve vedersela con nemici di varia entità, combattendo con la **spada**



Casa:
Electronics Arts

Genere:
Simulazione
sportiva

N° giocatori:
1-2

Traduzione:
gioco in inglese,
manuale in italiano

Target:
Dai 12 ai 35 anni

REVIEW PS2

NBA STREET

Cool man! It's cool, I say...!

di Lucio Prosperi

PS2 VOTO

80

Divertentissimo.
La grafica fluida, lo
spettacolo, gli effetti
speciali... caratteristiche
accessorie quando c'è un
gameplay così!

Grafica 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Gameplay 10
Audio 10
Longevità 10
Originalità 10

A favore

- Divertente alla massima potenza!
- I migliori atleti dell'NBA sono qui per dare spettacolo

Contro

- Il multiplayer a quattro sarebbe stato gradito
- La grafica non è strabiliante (però è fluida)



BA Streets è il secondo gioco entrato a far parte di quel particolare roster di titoli raggruppati sotto il nome di **EA Sports Big**, una categoria a sé stante il

cui primo, rappresentativo campione è **SSX** - e scusate se è poco! **EA Sports Big** significa azione rapida, grande spettacolo, poche regole, **agonismo estremo** e tanto sudore. Se c'è una cosa che bisogna mettersi in testa avvicinandosi a **NBA Street** è che quello 'Street' ha un significato particolare, quello cioè di identificare il tipo di basket che andrete a giocare: non ci sono rimesse laterali né dal fondo (se non quando si segna un canestro), si può bloccare una palla diretta a canestro anche se è in parabola discendente e... non c'è **limite di tempo**! Le regole sono infatti quelle dei **playground**, i campi da gioco 'urban' nei quali si sfidano i bulli di quartiere che un giorno diventeranno i vari Michael Jordan e Shaquille O'Neil. Vince chi arriva prima a **ventuno** con uno scarto di due, tenendo conto che un canestro normale vale due e uno da fuori area vale **tre**. Si gioca contro un'altra squadra, la si batte e si aggiunge alla propria formazione il giocatore che si preferisce tra quelli della squadra sconfitta.

I bonus come i **giocatori**, i **campi**, ma anche le **scarpe** e i **tatuaggi** per i vostri giocatori sono solo alcuni dei numerosissimi bonus da sbloccare, un buon motivo in più per andare avanti a giocare.

BASKET TAMARRO? BASKET ESTREMO!

Essendo lo spettacolo il focus primario di questo titolo, è naturale che le movenze dei giocatori siano estremizzate, le **schiazzate** pompate al

massimo, i passaggi esagerati. Si tratta di un altro modo di guardare (e di giocare) il basket, una filosofia completamente diversa da quella dei palazzi dello sport strabondanti di spettatori, sovrailluminati e multimiliardari. Una delle modalità di gioco che si chiama **Hold the Court** vi permette di scegliere un campo tra quelli disponibili, come il Rucker Park di **New York**, un playground sui tetti di **Los Angeles** o sulle nevose strade di **Boston**, e difenderlo dagli attacchi delle squadre avversarie per rimandarle da dove sono tornate! Tra le diverse particolarità che contraddistinguono una partita a **NBA Street** c'è senz'altro il **Gamebreak**, una delle caratteristiche più arcade del gioco. Eseguendo mosse particolari come scartare l'avversario piroettando o facendo una di quelle cose tamarre all'americana, si guadagnano **punti**. Una volta raggiunto un tetto massimo, si ha la possibilità di effettuare



un **Gamebreak**, un'azione spettacolare ripresa da più **punti di vista** (e anche al rallentatore, alla John Woo!) che fornisce il punto (o due) e ne toglie altrettanti all'avversario. Il risultato è assolutamente spettacolare! Non può mancare un **editor** di personaggi che vi consente di creare un personaggio nuovo-nuovo a vostra



▲ La spettacolarità è il fulcro del gioco: non basta vincere, bisogna anche umiliare l'avversario!

immagine e somiglianza. O meglio: questo è ciò che sarebbe lecito aspettarsi. Perché invece non trasformarsi in novelli Frankenstein e creare l'Essere Supremo - o se preferite dirlo alla maniera di **Dune**, il Kwizatz Haderach? Sesso, colore della pelle, capelli, abbigliamento, scarpe, tutto in mano vostra; assegnate il tot di punti che avete, distribuendolo nelle categorie delle prestazioni atletiche e avrete il vostro **Wilt Chamberlain** che potrete potenziare guadagnando punti supplementari durante le partite.

◀ Come potete notare dall'abbigliamento, la definizione di 'Street' non fu mai più azzeccata!

Alley-oop, sky hook, tap-in... No, non è il menu di un ristorante cinese! Lo sapete: sono le mosse più spettacolari del basket che, se faceste un giro tra i playground della periferia di New York, non fattereste a vedere!





i w a n t o b e f r e e . c o m

invicta
I want to be free.

RED FACTION

Minatori dal grilletto facile!

di Lucio Prosperi

Dall'uscita della PS2 ci sono alcuni generi che hanno goduto di maggior successo rispetto ad altri. Gli sparatutto in soggettiva, una rarità sulla PSX, spuntano fuori come i parenti di chi vince alla lotteria...

PS2 VOTO

80

Sparatutto ben realizzato, piuttosto vario ma che lascia un'indelebile sensazione di déjà vu...



A favore

- Realizzazione grafica di buon livello
- Trama coinvolgente e d'atmosfera
- Un sacco di armi

Contro

- Niente di nuovo sotto il sole
- Sistema di controllo 'da digerire'
- Qualche rallentamento particolarmente fastidioso

Dopo anni e anni di tentativi falliti, miliardi di dollari buttati al vento, manifestazioni di protesta degli ambientalisti e una cinquantina di guerre, l'umanità è finalmente riuscita a colonizzare **Marte**. Il mitico Pianeta Rosso, tra le altre cose, si è dimostrato una risorsa inesauribile di minerali, cosa che ha portato le **megacorporazioni** a sfruttarlo all'inverosimile. Ovviamente – vista la loro natura 'avida e bastarda' – i proprietari delle varie corporazioni, invece di starsene belli tranquilli a godersi l'aria salubre di Marte, si sono messi ad architettare losche macchinazioni, per arricchirsi ancora di più ai danni dei poveri **minatori** (che già lavorano in condizioni non proprio esaltanti...). Casualmente vestirete i panni proprio di uno di questi minatori, con nessuna voglia di farsi nuovamente sopraffare...

VADO E BRUCIO TUTTO!

In men che non si dica, dunque, vi troverete con una **pistola** in mano e un sacco di gente disposta a tutto pur di contemplare – con un ghigno – il vostro cadavere. A voi il compito di rendere loro la vita difficile e particolarmente breve! Il gameplay di **Red Faction** è quello di un classico **sparatutto in soggettiva**, accostabile per la presenza di una trama ben definita più a **TimeSplitters** che a **Quake III Revolution**. Il gioco si sviluppa lungo un'unica storia, con il vostro alter ego che si evolverà, acquisendo **nuove armi** e rivelando una **trama** ben congegnata e articolata (grazie anche alla

presenza di vari **filmati**). Le **armi** sono senza dubbio uno dei punti di forza del gioco, sia perché sono molte, sia soprattutto perché hanno efficacia diversa ed effetti spettacolari. Utilizzate un **lanciafiamme** contro un nemico e lo vedrete contorcersi tra le fiamme, correndo all'impazzata e urlando proprio come uno che sta andando a fuoco... Sparate un **missile** contro un muro e lo vedrete volare in mille pezzi! Questa assoluta interattività con i **fondali** regala al gioco un realismo davvero incredibile e una strepitosa sensazione di 'esserci'. Tutto questo anche grazie a una realizzazione grafica di livello: la **ambientazione** sono buie (a volte pure troppo...) e regalano una grande atmosfera, le **animazioni** dei nemici sono discrete e i tocchi di classe ben distribuiti. Il discorso sulla realizzazione è completato dal **sonoro**, che oltre ai dialoghi (in **inglese**) e qualche effetto qua e là risulta ampiamente nella norma.

DOVE CI SIAMO GIÀ VISTI?

L'aspetto che più infastidisce di **Red Faction** è la sensazione di déjà-vu che permea tutto il gioco, fin dalla prime battute. Non so se abbiate mai avuto modo di giocare a **Half-Life** per PC (il gioco è previsto tra l'altro anche per il Principe Nero per l'inizio dell'anno prossimo); il titolo della **THQ**, comunque, ha moltissimi punti in comune con il

bellissimo sparatutto della **Sierra** e con la maggior parte degli shooter visti finora. Insomma – potreste obiettare – uno sparatutto è sempre uno sparatutto... Giustissimo, ma proporre qualcosa in



▲ **Abbondanti spargimenti di sangue e morti disseminati qua e là... molto politically correct!**

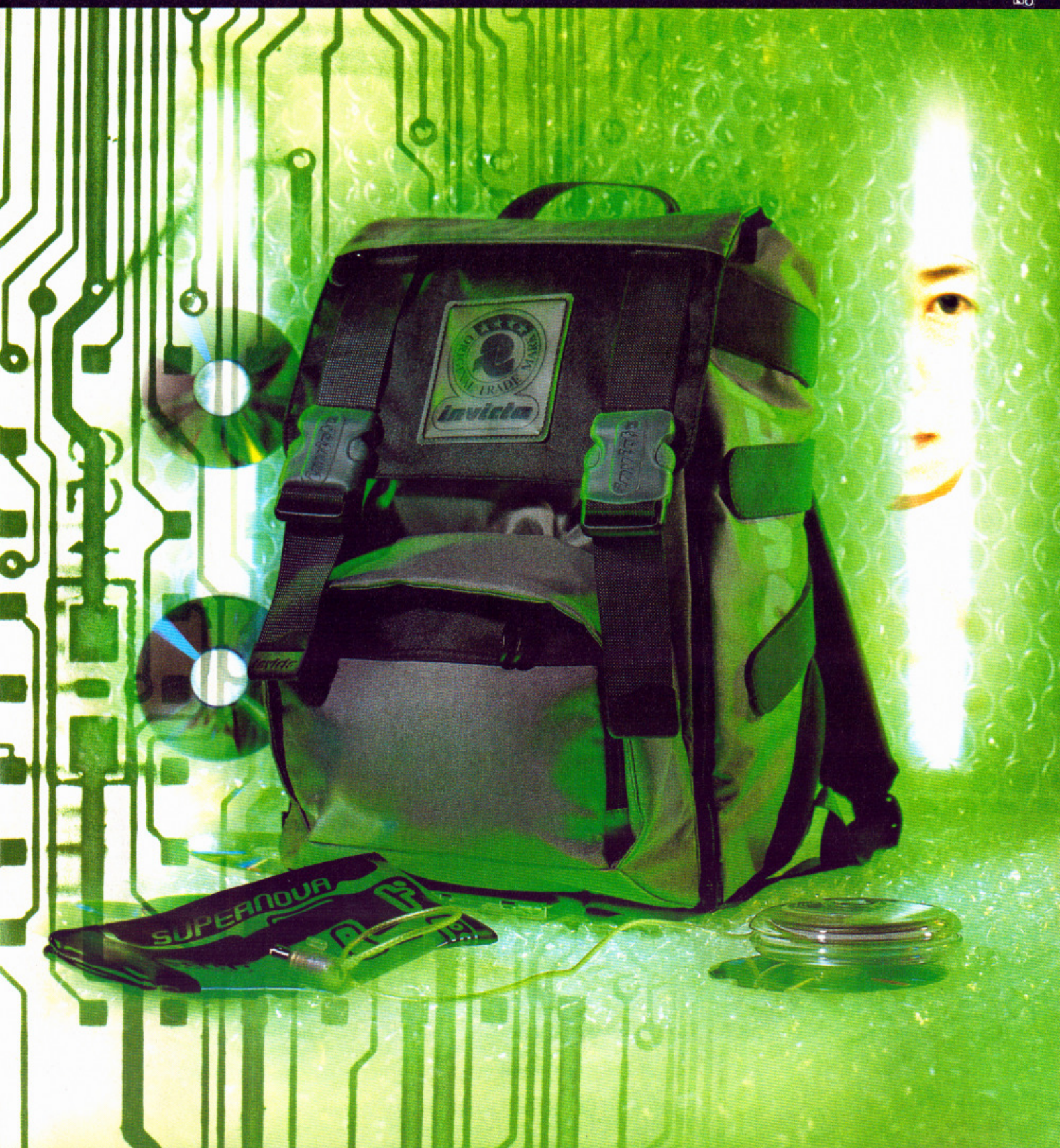
più delle 'solite' porte, dei 'soliti' ascensori e della 'solita' ambientazione 'classico-futuristica' sarebbe stato gradito. Dispiace poi che di tanto in tanto la fluidità sia funestata da alcuni **rallentamenti**, che sebbene non particolarmente frequenti fanno rimpiangere una maggior attenzione in fase di realizzazione. Qualche appunto, poi, può essere mosso anche al **sistema di controllo** che però soffre della classica sindrome da utilizzo del joypad... Non si può parlare d'imprecisione, ma avrete bisogno di più di una partita per assimilarlo completamente.

MISSION TO MARS

Red Faction si dimostra un prodotto più che discreto, in grado di offrire una buona realizzazione, un'atmosfera molto coinvolgente e una discreta **longevità** (a patto che non vi facciate prendere la mano dal salvataggio libero e selvaggio...). Purtroppo i succitati difetti gli impediscono di eccellere, ma senza dubbio gli amanti degli shooter (che ormai hanno digerito la pesantezza del controllo via joypad) lo troveranno piacevole e divertente.



◀ **I colpi sparati lasciano evidenti segni sulle pareti e sull'ambiente circostante.**



i w a n t o b e f r e e . c o m

invicta
I want to be free.

Ralph Wolf all'attacco!

DI ALFREDO DELMONACO



olti non sanno che prima di diventare l'antitesi sfidata all'odiosissimo Roadrunner (Bip Bip, per intenderci...) il povero Wile E. Coyote si chiamava Ralph (The) Wolf. Nella sua prima apparizione in Tv (che risale addirittura al 1953 nell'episodio intitolato "Don't give up the sheep"/ Non mollare la pecora!) il nostro Coyote preferito era protagonista insieme a Sam The Sheepdog (il cane pastore). Tanto per cambiare, Wile doveva cercare di rubare quante più pecore possibili da sotto il naso a Sam,

Dopo il velocissimo Roadrunner, è arrivato per Wile E. Coyote il momento di dedicarsi a qualcosa di più facile da prendere...

sfruttando ogni piano scaturito dalle sue fertili cellule cerebrali, unito alle solite invenzioni della ACME. Naturalmente un tentativo che sia uno non gli è mai riuscito, tanto che nella breve serie con il cattivissimo Sam, Wile ha collezionato parecchi, amari insuccessi, insieme a tutta una serie di fratture scomposte ed escoriazioni varie...

UN CANE PASTORE SEVERO

Così la Warner Bros. (particolarmente prolifica da un annetto a questa parte nella produzione di videogames) si affida ai ragazzi della Black Sheep per riprendere le gesta del fortissimo Wile e trasformarlo ancora una volta in un videogioco, **Ralph Wolf all'attacco**



▲ Lo schermo di selezione delle opzioni è a cura di Duffy Duck... Una garanzia!



▲ Prima di iniziare, è sempre meglio avere le idee ben chiare...

("Dog 'n' Wolf" nella versione inglese), previsto per la fine di settembre su Play e PC. Impersonificando lo sfortunato coyote, infatti, sarà nostro compito tentare di portare via un numero prefissato di pecorelle dal gregge dell'attentissimo Sam che vigilerà, ve lo dico da subito, in maniera spietata e... manesca. Non appena il forzuto cane pastore si accorgerà che qualcosa di strano sta acca-



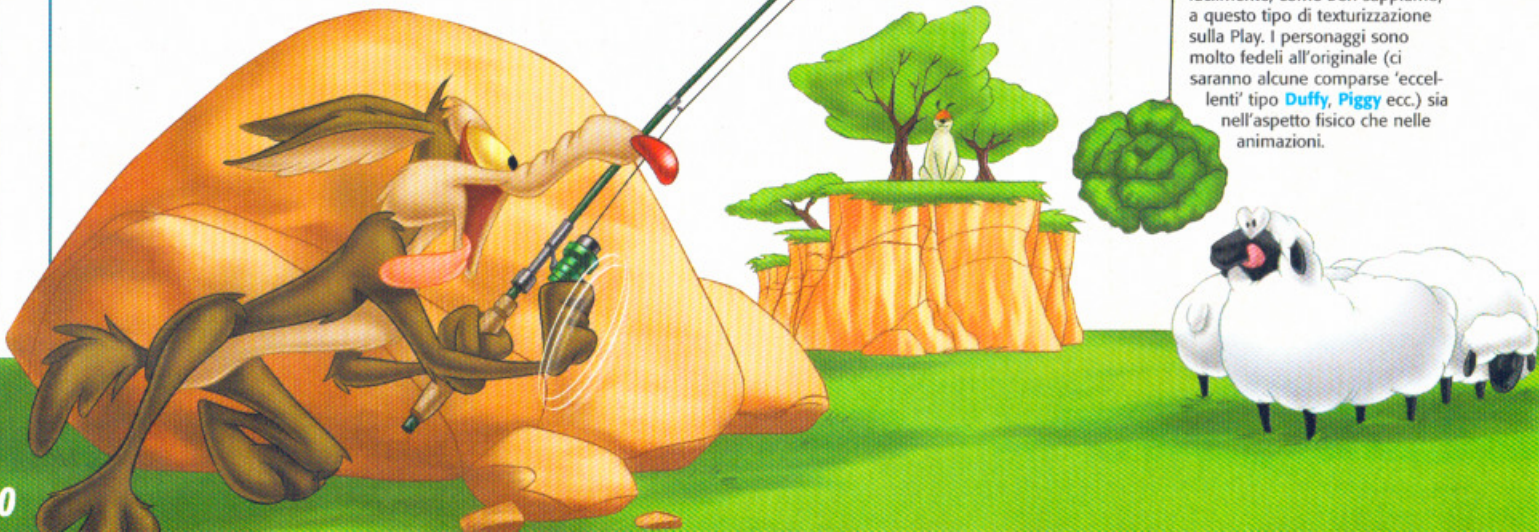
▲ Durante le sessioni di gioco dovrete risolvere anche qualche situazione... 'diversa'.

dendo nelle vicinanze del suo gregge, non esiterà a partire a razzo per distribuire sonore maz-zate a tutto quello che si muove (in questo caso voi...), costringendovi a ricominciare il livello daccapo tutti stroppiati. In effetti il gioco sarebbe un bel po' difficile se il Wile dovesse contare solo sulle proprie forze. A questo proposito vi verrà incontro

un altro personaggio storico della Warner Bros, notoriamente sfortunato almeno quanto il coyote: **Duffy Duck**. Quest'ultimo vi farà da tutore nelle spiegazioni delle varie situazioni che dovrete affrontare, insegnandovi i trucchi del mestiere, per esempio come utilizzare i vari **travestimenti** (da antologia l'utilizzo dei cespugli semoventi...), o utilizzare al meglio le risorse della ACME che provvederà a fornire, tramite posta naturalmente, tutta una serie di oggetti atti allo scopo. Nella versione finale si parla di una **trentina** di oggetti da utilizzare.

ATTENDIAMO CURIOSI E FIDUCIOSI

La "Prima impressione" è sicuramente positiva, tenuto conto anche del fatto che la copia da me visionata era finita all'80% e quindi ci potrebbero essere ancora dei miglioramenti. Graficamente siamo a ottimi livelli, non fosse altro che per la **grafica cartoonata** che si presta facilmente, come ben sappiamo, a questo tipo di texturizzazione sulla Play. I personaggi sono molto fedeli all'originale (ci saranno alcune comparse 'eccellenti' tipo **Duffy**, **Piggy** ecc.) sia nell'aspetto fisico che nelle animazioni.





Il personaggio principale, che è **Wile E. Coyote**, poi, ha le stesse simpaticissime movenze che nel cartone. Particolare menzione alle **animazioni** di Wile quando si nasconde o quando si muove furtivamente, veramente ben fatte. Anche le **locazioni** risultano ben realizzate e soprattutto aderenti a quelle disegnate nei cartoni della Warner Bros., segno che la casa americana ha seguito da vicino la produzione e lo sviluppo del game. Per quanto riguarda le magagne, ho notato qualche problema nella gestione dei **poligoni**, che non sempre risulta accurata e che qualche volta manda qualche pezzo di Wile o di sfondo a farsi una pausa caffè. Niente di grave, che comunque non si possa risolvere nello sviluppo finale del gioco. Anche l'**audio** è a livello, e se non bastassero gli **effetti sonori** e le musiche durante il gioco, il tasso tecnico si eleva di brutto con la sigla iniziale, un blues/jazz d'eccellente fattura. Grosso punto a favore, esclusa la realizzazione tecnica, sembra essere proprio il **sistema di gioco**, un misto fra un arcade classico tipo **Time Busters**, **Sonic** o **Crash Bandicoot** e un gioco di strategia. Sì, perché c'è poco da girarci intorno: **Ralph Wolf all'attacco** è un gioco di strategia. Particolare quanto volete, ma sempre di strategia si tratta. Comunque, una volta entrati nella meccanica di gioco il tutto dovrebbe risultare molto godibile e divertente, tenuto conto anche del fatto che RWAA sembra proprio un gioco semplice ma impegnativo, di quelli che però non stressano. Il continuo connubio fra sezioni divertenti e altre più 'ragionate' potrebbero accontentare una fetta d'utenza più grande rispetto ai giochi solo arcade. Se **Ralph** manterrà le promesse viste in questa sede di preview, non nascondo che potremo trovarci di fronte a un giochino molto divertente e ben realizzato.

COME TI SCIPPO LA PECORA DI NASCOSTO...

Fra i mille modi per tentare di portare via una pecora al feroce Sam, uno dei più divertenti è quello di utilizzare il travestimento del **cespuglio**. Sfruttando gli innumerevoli ciuffi d'erba sparsi per le locazioni, Wile potrà nascondersi all'interno, lasciando fuori solo occhi e orecchie, proprio come nei cartoni animati. In questo modo potrete avvicinarvi alle pecorelle e 'caricarvele' sulle spalle senza farvi beccare da Sam. Attenzione, però, a non sostare per troppo tempo nello stesso punto vicino a una pecora. Quest'ultima, infatti, potrebbe iniziare a mangiarvi tutto il travestimento/cespuglio, lasciandovi inermi davanti alla furia di Sam...



▲ **Indicatore verde: tutto tranquillo e massima libertà d'azione.**



▲ **Sam ha drizzato le orecchie... fate molta attenzione!**



▲ **Indicatore rosso: adesso sono cavoli vostri... datevi alla fuga!**

TRE AVVISI PRIMA DEGLI SCHIAFFI

Fondamentale dal punto di vista della 'missione' risulterà la corretta interpretazione del comportamento di **Sam**, il cane pastore. Sulla parte superiore dello schermo, infatti, troveremo lo **status** del guardiano, che ci permetterà di agire di conseguenza. La faccina di Sam, su sfondo di colore diverso, continuerà a girare da lato a lato indicando quindi sia la direzione nella quale sta guardando sia il suo livello di insospettimento. Di base, infatti, il cane avrà tre tipi di comportamento che andiamo a esaminare:

VERDE

Siete fuori dalla portata di Sam. In questo caso non potrà né udirvi né vedervi, per cui potrete muovervi liberamente per la locazione, decidendo quale povera pecorella sarà la vostra vittima. Da notare che quando Sam è Verde potrete organizzare tutti i vostri 'trucchi' a pochi metri da lui senza che batta ciglio!!

ARANCIONE

Lo status più complesso. Siete nel campo visivo/audio del cane, quindi fondamentale risulta non fare rumore e non farvi vedere. Nel primo caso, potrete evitare di farvi sentire semplicemente premendo il tasto per **camminare furtivamente** (L1 di default). In questo caso Wile camminerà 'sulle uova' riprendendo la sua tipica andatura sulle punte, famosa già nei cartoni animati. Rimane il problema di non farvi vedere. Se arriverete senza travestimento alcuno, anche se camminerete silenziosamente il cane partirà per pestarvi. Quindi, di importanza estrema risulterà trovare qualcosa con la quale travestirvi tipo **cespugli**, casce e compagnia bella. Così bardati potrete aggirarvi furtivamente fra le pecore senza che Sam abbia da ridire. Importante, in questo caso, risulterà sempre l'andatura silenziosa e soprattutto non farvi beccare mentre vi state muovendo, tenendo d'occhio la direzione dello **sguardo del cane**, ben in evidenza nel riquadro sulla parte superiore dello schermo.

ROSSO

L'avete fatta grossa! Scappate, perché il tipo vi sta cercando e se vi trova vi sdruma! Generalmente, se sarete abbastanza veloci da portarvi fuori dalle grinfie di Sam, dovrete riuscire a farlo calmare e ricominciare daccapo, magari stando più attenti...

Potenzialità

87

Uscita prevista

Estate 2001

Assomiglia a:

- L'impostazione allegrotta non tragga in inganno, si distacca sensibilmente dai tipici giochi Warner Bros.

Ha qualcosa in più di:

- Della serie con **Bugs Bunny**: fa più ridere ed è più impegnativo.

Ha qualcosa in meno di:

- **Bugs & Taz**: è meno vario e potremo usare un solo personaggio.

PRIMA IMPRESSIONE



Casa:
Polyphony

Genere:
Racing

N° giocatori:
1-2

Periferiche: Dual
Shock (stick e
vibrazioni)

Uscita prevista:
Settembre 2001

GRAN TURISMO 3 Δ-SPEC

di Lucio Proserpi

A volte ritornano... ma nel caso di Gran Turismo, non possiamo che accogliere con trionfale soddisfazione il suo arrivo!

PRIMA IMPRESSIONE

Una bella copia di **Gran Turismo 3 A-Spec**, una PS2, un televisore e il volante creato dalla Logitech in collaborazione con il team di sviluppo del gioco. Questo è tutto quello che vi occorrerà a partire dal mese di Settembre (forse Ottobre...), momento in cui arriverà anche in Italia il gioco dei Polyphony. E nient'altro: tutto passerà in secondo piano (dormire? Perché perdere tanto tempo prezioso?) e non avvertirete più nessun altro bisogno. Credo che la maggior parte di voi abbia avuto modo di giocare (o almeno provare) uno dei due capitoli di **GT** su PSX... Ecco, prendete quella strepitosa 'formula' e riportatela sul Principe Nero, aggiungendo una grafica eccezionale, filmati incredibili e un sistema di guida ancora più accurato e coinvolgente. Adesso, forse, potete cominciare a comprendere il perché di un'introduzione tanto 'esaltata'.

GRAN TURISMO DA BERE

Quanto ho potuto vedere finora di **GT3 A-Spec** (e - grazie a Dio - non è stato poco!) mi ha davvero impressionato... E l'euforia comincia fin dalla presentazione, nella quale farete fatica a

fosse accompagnata da una **realizzazione tecnica** dello stesso livello... e anche da questo punto i Polyphony hanno fatto un lavoro con i fiocchi. Mai (e ripeto M-A-I) un rallentamento, un effetto di pop up, uno scatto... niente di niente, solo fluidità allo stato puro!

IO POVERO, TU AIUTA

La meccanica di gioco è rimasta invariata rispetto al passato. Per quei due o tre che non abbiano mai giocato ai due precedenti capitoli, sappiate che vi troverete in una situazione piuttosto particolare: con qualche misero risparmio da parte (frutto della rottura del porcellino e di un paio di scippi fuori dalla Posta) dovreste comprarvi una **macchina**, prendere tutta una serie di **patenti** (sono 5) e cominciare a gareggiare e - soprattutto - vincere. Solo così potrete incrementare il vostro capitale, acquistare auto più belle e potenti e aspirare a trionfare nelle prove più impegnative. La straordinaria di **Gran Turismo** è quella di offrire un **parco macchine** sterminato, comprendente un sacco di modelli, fedeli riproduzioni di quelli presenti nel reale catalogo di una concessionaria. Potrete così sedervi al volante di una normalissima **Honda Civic**, piuttosto che a quello di una **Volkswagen Golf**... oppure provare l'ebbrezza di guidare una **Mercedes**, una **BMW** o qualsiasi altra auto vi venga in mente. E ognuno dei modelli sarà fedele controparte di quello vero, dallo stile di guida al numero di **colori** disponibili! Se proprio si deve muovere un appunto a **GT3 A-Spec**, si può notare come - al momento, ma dubito che la cosa cambi nella versione definitiva - il numero di vetture è decisamente inferiore al prequel. Comunque si parla sempre di più di **150** modelli!

ATESA QUASI RELIGIOSA

Insomma, signori, stiamo parlando di **Gran Turismo 3 A-Spec**... cosa vi aspettate che vi dica? Che è



▲ **Modelli super taroccati: in GT3 potrete guidare anche questi mostri della strada.**

brutto? E perché mai dovrei farlo, visto che è bellissimo?!? E poi, se anche ve lo dicessi, andreste ugualmente a comprarvelo, perché avete amato alla follia i due precedenti episodi e perché sapete che i **Polyphony** non tradiscono... e io farei solamente la figura di chi vuole andare a tutti i costi controcorrente. Perciò, aggiungo solamente una cosa: sarà DURA. Anzi, sarà durissimo aspettare fino a Settembre (o Ottobre?), trovando la forza per resistere alla tentazione di comprarsi una PS2 giapponese e una copia del gioco (che nella terra del Sol Levante è già uscito... Poveri noi, il ruolo di ultime ruote del carro cominciamo a non sopportarlo più!). Ma quando finalmente l'autunno avrà scacciato l'estate, potremo entrare in possesso di tutto quello che ci serve: una bella copia di **Gran Turismo 3 A-Spec**, una PS2, un televisore e il volante ufficiale.

Gli elementi di contorno sono dettagliatissimi.



capire quali immagini appartengono al filmato introduttivo e quali al gioco vero e proprio! Se non l'aveste capito, la **grafica** è spettacolare: le varie vetture sono realizzate in modo impeccabile, le **piste** talmente ricche e dettagliate da sembrare cartoline ricordo, i tocchi di classe talmente frequenti da diventare la norma. Insomma, si vede che i Polyphony hanno fatto fruttare il tempo a loro disposizione! Finita la gara, poi, potrete godervi i **replay**, con la possibilità di personalizzarli (quasi) a piacimento: avrete infatti modo di selezionare diversi **tipi d'inquadrature** - dalla telecamera fissa alla regia televisiva - con l'aggiunta di musica e tutta una serie di effetti visivi degni di un videoclip di un pezzo acid... Ovviamente, tanta qualità grafica non sarebbe nulla se non

UNA GITA A...

Sicuramente, chi ha avuto modo di giocare a **Gran Turismo 2** su PlayStation sarà un po' avvantaggiato mettendosi al volante delle vetture di questo episodio per PS2. Alcuni dei primi tracciati, infatti, sono identici a quelli presenti nel prequel, cosa che favorirà chi ha giocato e rigiocato a GT2. Un esempio è il tracciato ambientato a **Roma** (con tanto di Colosseo); in questo modo gli sviluppatori hanno voluto assicurare un senso di continuità tra i due episodi (e forse risparmiarsi un po' di fatica nel realizzare dei tracciati totalmente nuovi).



Casa:
Infogrames

Genere:
Racing

N° giocatori:
1-2

Periferiche:
Dual Shock

Uscita prevista:
agosto 2001

PREVIEW PS2

WACKY RACES

di Lucio Proserpi

Vi ricordate tutti dei piloti di Wacky Races? E come dimenticare il barone rosso Red Max, la bella Penelope e, soprattutto, la coppia di bastardi Dick Dastardly e Muttley...

I PARTECIPANTI

Ok, avete visto il cartone animato, magari più e più volte... Ma pensate veramente di ricordarvi chi fossero tutti (e ripeto TUTTI) i partecipanti? Sì? Beh, tanto meglio! Se però non ve ne viene in mente qualcuno... ecco la lista completa delle macchine:

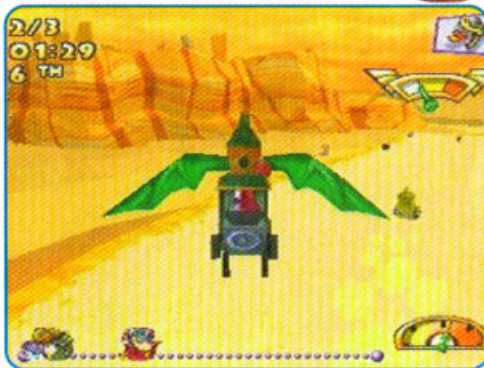
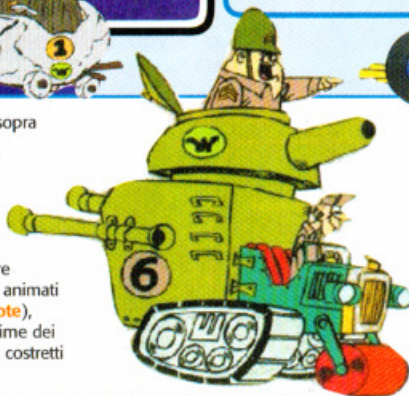
- La Macignomobile dei fratelli Slug
- Il Diabolico Coupé
- La Convertibile del Professor Pat Pendine
- La Compact Pussycat di Penelope Pitstop
- L'Armata Speciale
- L'Insetto Scoppiettante
- La Turbo Terrific di Peter Perfect
- L'Aereo di Red Max
- La Buzzwagon di Rufus Ruffcut
- La Cadillac di Clyde e della sua Banda
- ... e la mitica 00 di Dick Dastardly e del suo cane Muttley



due infami di cui sopra cercavano costantemente d'imporci in una delle prove del campionato 'più pazzo del mondo', fallendo però miseramente. Come nella migliore tradizione degli sfidati dei cartoni animati (da gatto *Silvestro* a *Willy E. Coyote*), infatti, finivano puntualmente vittime dei loro stessi meschini stratagemmi, costretti a vedere - sul più bello - la loro sporca vittoria sfumare... Sicuramente i meno giovani tra voi ricorderanno questo divertente cartone animato, che ormai non viene trasmesso da diverso tempo, e accoglieranno volentieri la notizia che la Infogrames ha in cantiere un videogioco per PS2. L'altra notizia degna d'attenzione, inoltre, è che il titolo sembra promettere davvero bene, soprattutto in relazione alla versione PSX, davvero mediocre.

SPREGEVOLI INGANNI

La caratteristica principale delle vetture presenti nel gioco - oltre al loro aspetto molto bizzarro, assolutamente identico a quelle del cartoon - è quella di essere dotate di pittoreschi strumenti di offesa. Nel corso della gara, quindi, potrete



▲ Il diabolico coupé zompetta da una parte all'altra della pista.



▲ Ecco il menu nel quale sono indicate le varie caratteristiche delle auto a disposizione.

strada e quindi bersagliare gli avversari, scalando posizioni su posizioni. Ovviamente trionfando nelle singole competizioni riceverete in dono la possibilità di sbloccare nuove piste, sempre più impegnative e divertenti. A voi la scelta se disputare il campionato o semplicemente una serie di prove singole. Come ogni racing game che si rispetti, *Wacky Races* supporta il multiplayer grazie allo split-screen orizzontale. Purtroppo, però, in questo caso la visibilità di cui si dispone non sembra sufficiente, soprattutto perché sullo schermo si 'affollano' moltissimi colori vivaci, che creano quindi un enorme 'pastone' che non facilita l'individuazione della corretta via.

MEDAGLIA, MEDAGLIA, MEDAGLIA

Nonostante la presenza di colori forse eccessivamente vivaci, l'impatto visivo è comunque buono, soprattutto perché le macchine sono realizzate con cura e le piste contraddistinte da una notevole varietà. Non precisissima, invece, la realizzazione degli elementi di contorno, soggetti talvolta a qualche fastidioso effetto di pop up che non possiamo far altro che sperare venga eliminato nella versione definitiva. Niente male anche la componente sonora, con deliranti musiche che vengono inframmezzate dai commenti dei vari piloti che sorpassano. Nel complesso, quindi, *Wacky Races* sembra



cerca di mettere i bastoni tra le ruote dei vostri avversari, scagliando loro contro di tutto. Ogni automobile dispone di tre diverse armi, ognuna delle quali necessita però di una certa carica (direttamente proporzionale alla sua efficacia). Dovrete pertanto raccogliere tutte le monete disseminate per la

avere le caratteristiche per imporsi all'interno dei racing games indirizzati al pubblico più giovane. Questo nonostante il livello di difficoltà sia piuttosto elevato, cosa che potrebbe scoraggiare i giocatori meno esperti (anche se non è da escludere vengano posti dei correttivi in tal senso...). Si tratta, comunque, di un prodotto da tenere d'occhio (soprattutto se siete fan della serie a cartoni animati) e un deciso passo avanti rispetto alla deludente

www.gam



GAME A

- NEWS
- ANTEPRIME
- RECENSIONI
- CHEAT
- SOLUZIONI
- DOWNLOAD
- SPECIALI
- NEWSLETTER
- VIDEO



LA SALA GIOCHI
Oltre 100 giochi
on-line gratuiti
e divertentissimi.

I server più veloci della Rete, per sfide mozzafiato a Quake, Unreal, Tribes e molti altri.

VIDEOGIOCHI DI CLICK!



gamearena.it

PLAY 2



GAMEBOY



X-BOX



gamearena.it

IL DIVERTIMENTO

Se vuoi chattare,
scrivere nel Forum,
'scrutare' il Babe-O-
Rama, dire la tua nei
sondaggi, avere
INTERNET GRATIS,
inviare le cartoline
virtuali ai tuoi amici,
conoscere in
anteprima le
novità DVD.



Digimon World 2

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

70

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 7

Sonoro 6

Longevità 8

Originalità 5

Questo signore mette in pericolo l'esistenza stessa dei Digimon. Sebbene io ritenga che sia un benefattore, in realtà nel gioco mi troverò a combatterlo.

Questi americani sono proprio forti; noi, qui nel vecchio continente (che si chiama 'vecchio' non per caso...), stiamo ancora giocando con il primo gioco dei Digimon e loro, veloci come faine, possono già bearsi del sequel...



Digimon sono nati in seguito al grande successo dei Pokémon, cannibalizzandone l'idea, i principi, i meccanismi ecc. per avere successo.

Pertanto, a livello strutturale, parlare degli uni o degli altri è praticamente la stessa cosa. Ma in realtà, questi PokeDigimon che cosa sono?



UN FENOMENO GIAPPONICO CHE DOVEVA RESTARE IN GIAPPONE - INVECE DI MOLTIPLICARSI

La Nintendo, storica casa di videogiochi famosa per il Gameboy e il Super Nintendo (e famigerata per quello schifo di macchina che è il Nintendo 64), dato l'insuccesso della sua ultima console casalinga si è

gettata a capofitto nel mondo dei Pokémon, da lei stessa creato. Si tratta fondamentalmente di un videogioco. Siete un ragazzino e dovete collezionare i Pokémon (il cui motto infatti è "Acchiappali tutti"); vi impossessate di uno dei 151 (!) mostriciattoli battendoli in uno scontro che ha un andamento molto GDR-oriented. Ogni Pokémon ha alcuni valori numerici (ecco il GDR) che dovete aumentare, appunto tramite lo scontro. Dato il successo di questo passatempo, come accade sempre in queste circostanze, al marchio Pokémon è stato collegato un grande numero di prodotti: le figu, gli adesivi e i poster, le tovaglie per la prima colazione, le lenzuola, insomma l'oggettame vario che spunta sempre in questi casi... Per la gioia della Nintendo che così continuerà a fare altre console.

... E QUINDI FU IL

VIDEOGAME

Premetto che odio i tormentoni e le manie in genere, i Pokémon in particolare; l'unica cosa dei Pokémon che mi sarei comprato sarebbe stata la carta igienica. Figuriamoci quanto possa piacermi un prodotto che copia i Pokémon... ma cercherò lo stesso di essere imparziale e valutare soprattutto il gameplay e

Attack



▲ Questo simpatico animaletto sta attaccando un nemico durante una fase Battle. Il meccanismo grafico degli scontri è abbastanza buono e spettacolare.

gli altri elementi del gioco. Questo gioco Bandai vi mette nei panni di un ragazzo che, dopo una lunga gavetta, può finalmente 'entrare in azione'. Il gioco si concretizza in fasi di esplorazione finalizzate al combattimento; anzi, oltre al combattimento, in effetti c'è ben poco e tutto quello che c'è è finalizzato proprio ad aumentare le capacità da sfruttare poi durante le fasi di scontro.



PLAGIARE O ISPIRARSI???

I Digimon sono nati dopo i Pokémon, sfruttandone l'hype e copiandone i meccanismi.

Non è certo il primo caso di 'parassitismo': più volte ciò che è grande viene copiato, sia esso un comportamento o un prodotto... tutto è replicabile. Spesso anche i nomi dei prodotti-cloni vengono avvicinati a quelli del prodotto che si sta copiando, proprio per sfruttare più possibile il successo dell'originale, come nel caso della voluta assonanza Digimon, che suona fin troppo simile a quella di Pokémon.

Pensate alla Pepsi piuttosto che alla zona di Marcello Lippi o al detersivo Dexas: copie di qualcosa di valido e vincente (negli esempi, la Coca Cola, la zona di Arrigo Sacchi, il Dixan). Non c'è niente di male, specie se la 'copia' è buona; prendiamo per esempio Crash Team Racing, che si è vagamente (ma proprio vagamente) ispirato a Super Mario Kart... Naturalmente l'originalità è assente nella copia (e peraltro la sostituibilità è insita nel concetto stesso di 'copia'), ma non necessariamente il clone è da buttare. Ecco qui di seguito alcuni celebri casi di parassitismo che possiamo riscontrare nella vita di tutti i giorni. Mi sono sforzato di trovare i casi più variegati, evitando un lungo e poco

fantasioso elenco di prodotti omogenei; accanto alla 'original version' c'è il clone. Ne avete da aggiungere altri? Fatecelo sapere! (tanto a me che me frega? Ce pensa Pitone a gestire 'ste cose, mica io...)

Timberland - Lumberjack
Coca-Cola - Pepsi-Cola
Christian Pettini - Indro Montanelli
Peugeot 106 - Citroën Saxo
Aerosmith - Guns n' Roses
Planet Playstation - Le altre riviste di videogiochi
Gran Turismo - Sega GT
Monica Seles - Jennifer Capriati
Il Moro di Venezia - Luna Rossa
Lara Croft - Megan Gale
La pipi - I soft drink della Virgin





◀ Beh, almeno un Digimon lo salverei... Posso detestare un Digimon biondo di nome Naomi? Ragazzi, giuro che si chiama così, non gliel'ho dato io quel nome!!!

Digimon World erano incasinati anzichè. Qui in

effetti le voci di ogni singola schermata sono moltissime e le informazioni sono contenute in un grande numero di quadri; ma tutto è ordinato e preciso, e anche chiaro.

BRACCIA SELVAGGE

La grafica è chiara e semplice. Le schermate riempitive sono chiare e leggibili, e ordinate con buon metodo. Le fasi di gioco, invece, offrono una affaticata grafica poligonale priva di grandi acuti, ma non molto precisa, né performante. I mostriciattoli sono ricchi di dettagli e belli a vedersi; gli effetti grafici legati ai colpi che si scambiano sono molto belli a vedersi, ma non reggono certo il confronto con quanto ci ha fatto vedere la serie di Final Fantasy, come ho spiegato nel box che sta qui attorno. Dal punto di vista della giocabilità, Digimon World 2 offre praticamente un approccio da GDR, con numeri e menu, e incentra tutto sui combattimenti. Si tratta di un approccio che può certamente non piacere, ma che comunque ha un valore ludico molto elevato e intrigante, e una certa eleganza realizzativa.



▲ Uno dei quadri di gestione del party. Ce ne sono molti, ma gli esperti dei GDR non troveranno alcuna complicazione.

IMPEDITE A VOSTRA MADRE DI IMPEDIRVI DI GIOCARE

Per quanto riguarda gli elementi di forma, beh, quelli li dovete valutare voi da soli. A me i Digimon onestamente non piacciono. Anzi, se devo essere onesto, li schifo e li odio. Ma invece non mi dispiace il gameplay di questo gioco, anzi amo molto i GDR e anche i giochi tutti incentrati sui combattimenti; nella mia top 20 di sempre non mancano né Front Mission 3, né il primo Vandal Hearts. La mia avversione per questo gioco nasce da quella per i Digimon, e ognuno di voi deve valutare quanto pesi nella scelta il gameplay e il gioco in sé e quanto la presenza dei suoi protagonisti.

Questi sì che sono effetti speciali!!!

Durante il gioco, gli attacchi che si scambiano i Digimon sono arricchiti da effetti grafici molto originali e abbastanza gradevoli da vedere. Ma, dopo aver visto la bellezza dell'evocazione degli elementali dei tre Final Fantasy, non c'è magia che possa eccitare l'utente PSX... Quanto abbiamo visto durante le fasi di scontro, infatti, in tutti e tre i capolavori Square è il vero spettacolo, il meglio che la

A favore:

- Struttura completa e compatta
- Scontri interessanti e vari
- Si combatte in due con una modalità battle abbastanza caruccia

Contro:

- Se odio i Pokémon, figuratevi quanto mi possano star simpatici i loro cloni...
- Affatto originale



▲ La grafica delle fasi di esplorazione è questa. Niente di speciale. Anzi, è persino fin troppo 'normale'...

PER TE VORREI ESSERE MIGLIORE

Si entra nel gioco dopo una breve introduzione che illustra lo scopo del gioco: difendere Digicity. Vi inviterei pertanto a scipparla, ma non vi sarà possibile. Sigh! Durante la presentazione, comunque, avrete la possibilità di cambiare il vostro nome. Se siete di quelli che devono vedere per forza il loro nome impresso sullo schermo ogni volta che c'è qualcuno che vi chiama o che c'è un nuovo record da registrare, sarete forse contenti di questa possibilità... Nel gioco dovete appunto andare in giro a combattere; l'area di gioco è poligonale e ogni volta che incapperete in qualche nemico, per l'appunto, combatterete. In questo frangente la grafica rimarrà poligonale ma cambierà, inquadrando solo una piccola zona proprio come avviene nei vari episodi di Final Fantasy. Lo svolgimento delle battaglie è chiaro e semplice, e affrontare i vari scontri risulterà elementare sin da subito.

MENU CIVILI

Le fasi di scontro, in effetti, sono molto belle e piaceranno a tutti quelli che le apprezzano all'interno dei GDR. C'è un menu che prevede una serie di azioni che possono essere comandate a ciascuno dei membri del nostro party, e tutte queste azioni sono assolutamente chiare ed elementari. È stato riportato ordine all'interno dei menu che in effetti nel primo



▲ Lo spettacolo visivo offerto dalle magie dei tre Final Fantasy sono semplicemente eccezionali, fra le cose più belle che abbiamo mai visto su PlayStation in termini di effetti di luce e trasparenze. Un esempio eccezionale di abilità nello sfruttamento delle capacità della piccola grande Play!

nostra grande PSX possa fare in termini di effetti grafici speciali, con luci e trasparenze. Ripeto che quanto ci fa vedere questo Digimon World 2 non è affatto male, ma confrontato al meglio scaglia in modo abbastanza evidente. Guardate le immagini e ditemi se questo non sembra anche a voi.



Legacy of Kain: Soul Reaver

DI CHRISTIAN PETTINI

**Fattore
convenienza**

92

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 9

Sonoro 7

Longevità 9

Originalità 7

A favore:

- Ottime trama e ambientazione, cupe e oscure al punto giusto
- Giocabilità solida e convincente
- Decisamente lungo e impegnativo

Contro:

- Non molto originale a livello di gameplay
- Alcuni passaggi, a volte, sono troppo difficili

Vogliamo aiutare un povero diavolo succhia-anime a ritrovare le proprie ali, vigliaccamente tarpategli da un diavolo ancor più cattivo?

1 In principio fu **Blood Omen: Legacy of Kain**, un gioco di ruolo dalla grafica bidimensionale che spopolò negli Steiz ma venne accolto freddamente qui da noi. Si caratterizzava per l'atmosfera cupa e per la buona implementazione delle trasformazioni che il vampiresco protagonista poteva effettuare: **nebbia, pipistrello, lupo**. Al termine del gioco il vampiro **Kain** diventava il signore delle tenebre: accadimento che ci porta dritti dritti a questo **Soul Reaver**.

KISS ME LUCIA

Raziel, il protagonista del qui presente **Soul Reaver**, è un'anima negativa qualunque, senza alcuna particolarità. Un

giorno, però, si sveglia con due ali belle fiammanti. Questa cosa fa girare un po' le scatoline a **Kain** (faticosamente divenuto principe delle tenebre, in seguito al mazzo che si è fatto in **Blood Omen**). Cercate di capirlo: cavolo!, lui è il principe delle tenebre e non ha le ali. Come è possibile che le abbia **Raziel**? L'invidia è la guida delle peggiori azioni. **Kain** strappa le ali a **Raziel** e lo caccia dall'inferno. **Raziel** giura **vendetta**, un po' perché a quelle ali tutto sommato ci teneva (ci faceva il pavone, e non si sa quanto rimorchiava...) e soprattutto perché, secondo lui, l'inferno non è quel postaccio che tanti dicono.

PAPESATAN PAPESATAN ALEPPE

Dopo che l'ottima sequenza di



▲ *Le architetture sono sempre ardite: guardatevi in giro per ammirarle. Ne vale davvero la pena.*

Gli scontri con i nemici rivestono una parte molto importante nell'economia del gioco. Per fortuna siamo molto ben armati!



gioco illustra quanto ho appena raccontato, iniziate a giocare. In verità l'ironia con cui ho descritto gli antefatti mal si combina con lo stile e soprattutto con le atmosfere di **Soul Reaver**. Ma mi andava così. In tutto il gioco si percepisce, si respira il **male**. Le atmosfere sono cupe, livide, opprimenti. Il tratteggio di **Raziel**, poi, è assolutamente negativo; si capisce insomma la ragione per la quale voglia ritornarsene all'inferno. Si chiama 'autocoscienza'.

REDIAR BMOT

Il gioco si concretizza in un **arcade adventure**. I movimenti che possiamo fare con **Raziel** sono molti e vari. Per primi, i **combattimenti**: rivestono una parte molto importante nell'economia del gioco. Poi, le consuete azioni: **salto, volo** (con i due mozziconi di ali, **Raziel** può comunque planare), raccolta di **oggetti, interazione** ecc. Insomma, tutto il campionario di mosse da arcade moderno; e in fin dei

CRYSTAL DYNAMICS? QUELLI DI PANDEMONIUMI E DI GEX??

La **Crystal Dynamics** è una nota software house nota per i platform e le capacità nella programmazione di motori grafici poligonali altamente performanti.

A essa dobbiamo i due **Pandemonium!** che ricordiamo per l'azione fresca e vivace: un platform bidimensionale nella sostanza (si procede avanti o indietro lungo un asse ben stabilito) ma poligonale nella forma, per uno spettacolo

pirotecnico tutto colorato e squillante. Sempre a opera della **Crystal Dynamics** è quel **Gex** che ha portato il tridimensionale nel genere platform. Un



grande gioco, originalissimo e rivoluzionario, che permetteva l'esplorazione libera di aree poligonali ricche di piattaforme su cui saltare.



▲ La grafica è sempre molto pulita e nitida; gioca un ruolo fondamentale nell'economia del gioco.

conti potremmo vedere questo **Soul Reaver** come l'antagonista 'oscuro' di **Tomb Raider**, l'alter ego di Lara Croft. Da qui il titolo di questo paragrafo. L'avevate capito?

SEI SOLO CHACCHIERE E DISTINTIVO

La grafica del gioco è incredibilmente curata: le strutture architettoniche sono davvero complesse e

affascinanti, e alla tentazione di bloccare la visuale per osservarle cederete ben spesso. Le animazioni, poi, sono semplicemente spettacolari; come esempio, basti per tutti la sequenza del nemico che agonizza sotto i colpi mortali della spada di Raziel, la **Soul Reaver** che dà il titolo al gioco, la mitica spada appartenuta al malvagio Kain, come ci

ricordano i fatti del primo **Blood Omen**. La vendetta di Raziel verrà perpetrata nel mondo reale; ma, ogni volta che verrà ferito mortalmente, invece di morire (stiamo pur sempre parlando di un immortale!) passerà dal mondo reale a quello spettrale. Il passaggio avviene con fantastiche tecniche di **morphing**, che deformano l'ambiente



▲ I FMV sono realizzati in modo stupefacente, curati e coinvolgenti. Anche il contorno è da primo della classe.

circostante trasformando leggermente (ma significativamente) le architetture e l'aspetto dei due mondi.

VOGLIO DARTI QUELLA POSSIBILITÀ CHE A ME FU NEGATA

I passaggi fra l'uno e l'altro mondo avvengono per tramite di una **energia**, che Raziel deve raccogliere durante i combattimenti. Ogni volta che un nemico viene ucciso, la sua **anima** verrà incamerata da **Raziel** secondo una misura indicata dalla **spirale** in basso nello schermo; quando l'indicatore sarà pieno, il passaggio dal mondo spettrale a quello reale si renderà nuovamente possibile.

I combattimenti, come intuivamo, saranno frequenti. Una delle caratteristiche del gioco è l'interazione, durante gli scontri, con altri elementi: alcuni nemici sono feriti da elementi naturali come l'**acqua**, e altri sono persino fotosensibili; ok, non stiamo parlando di **Alone in the Dark**, ma non scordiamo che qui ci sono dei vampiri!

UNA TELECAMERA COSÌ FEDELE CHE LA CHIAMEREMO "ARGO"

La giocabilità è degna di questo clima che suona tanto bello semplicemente perché lo è. I movimenti con il pad sono sempre precisi e anche lo spostamento da un livello all'altro è facilitato da una **telecamera** che accompagna dolcemente ed efficacemente il nostro caro Raziel. I livelli sono **quindici** in tutto, ma sono collegati fra di loro in modo omogeneo e continuo. È presente un **livello di apprendimento** che renderà così utile il ritorno in aree già esplorate, per raggiungere posti

E SHADOWMAN DOVE ME LO METTI?

Di giochi che offrono atmosfere cupe e vinte dal male ce ne sono non pochi. Tralasciando la paura e l'orrore di **Resident Evil**, concentriamoci su quei giochi in cui il male è presente sotto forma di elementi soprannaturali. **Juggernaut** è una indimenticabile avventura horror NTSC che i mercati d'Europa non hanno mai ufficialmente conosciuto; qui soccorrevamo la nostra amata, rapita dal demonio e portata in un altro mondo.

Guardian of Darkness è il più 'cinematografico' di

tutti, grazie alla grafica fotorealistica e ai tocchi di classe (oggetti che volano all'interno di una stanza... vi basta???), vede un monaco impegnato a ricacciare nel loro mondo gli spiriti che hanno oltrepassato 'The Gate'.

Shadowman ha tutto il contorno che un bel gioco deve avere: la trama, le atmosfere, il malessere. Siete uno sfigato che deve combattere demoniache presenze. Peccato per la grafica ridicola e la giocabilità insulsa, che hanno rovinato un prodotto che prometteva esplosioni di malessere.



▲ L'indicazione dell'energia per passare dal mondo delle ombre a quello reale è data dallo zampirone in basso a sinistra (o è destra? La differenza non mi è chiara, ero assente quando a scuola la spiegavano...)



▲ "Scusa, amico, mi alzeresti un millanta?". "Guagliò, io tengo famiglia, aggio quattro bocche da sfamare". I dialoghi vi stupiranno più volte per l'insusitata originalità...

CLASSIC

Moto Racer 2

DI CHRISTIAN PETTINI

**Fattore
convenienza**

82

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7

Gameplay 9

Sonoro 6

Longevità 8

Originalità 8

A favore:

- Il gioco è realmente molto veloce e divertente
- Ci sono un botto di circuiti!
- C'è un editor, peraltro facile da usare

Contro:

- L'aspetto dei tracciati è ripetitivo
- Purtroppo il sonoro è molto fiacco
- Deluderà chi ama le simulazioni

Chi guarda il Moto GP Namco per PS2 con occhio concupiscente sarà felice di poter comprare questo nuovissimo Platinum. Si tratta dell'ottimo Moto Racer 2, un arcade su due ruote divertente e 'maranga' quanto basta!

Il primo gioco di guida che avesse due ruote e non stancamente quattro è stato il grande **Super Cycle** di Epyx. A quello seguì il grandissimo **Super Hang On** di Sega (il cui onore sarebbe stato macchiato dal 'solo ottimo' **Manx TT**). Un filo ideale collega questi due mitici prodotti a questo **Moto Racer 2**: l'impostazione **arcade**, l'attenzione tutta rivolta alla velocità, l'assenza di eccessivi problemi in pista. Nei tre titoli citati, si corre, si corre e si corre.

MA CHE SI FA, SI CORRE PER CASO???
Moto Racer 2 permette di affrontare un buon numero di tracciati e di correre su moto diverse non solo come **modello**, ma anche come **classe**.

Si va dalle **250** da pista alle **Enduro** per correre nel deserto, spaziando un po' su tutto il panorama delle due ruote sportive. Questo fatto non mancherà di attirare tutti gli amanti delle due ruote, che hanno a disposizione un prodotto che consente davvero di vivere le emozioni che si provano correndo in moto. Questo **Moto Racer 2** consente di 'vivere' la velocità con una facilità, una convinzione e un disimpegno mai visti prima. Il feeling da 'vento nei capelli' è replicato in maniera esemplare; ovviamente è una figura ardita, dal



▲ *Le ambientazioni sono suggestive, ma non molto varie. Questi paesaggi e questi colori li vedrete abbastanza spesso.*

momento che i centauri hanno sempre il casco...

SEI COME LA MIA MOTO, SEI COME COME LEI

L'impostazione del gioco è decisamente di stampo arcade, votata alla velocità e all'immediatezza. Dopo un semplice menu di

configurazione ci si getta subito nella mischia, secondo le modalità decise in termini di competizioni. Non sono previsti settaggi elaborati, prove, qualificazioni o altre complicazioni del genere. Il gioco è stato pensato per essere un **arcade veloce** e coinvolgente, senza troppi

MEGLIO DENTRO... CHE FUORI... BASTA CHE PRENDIATE UNA DECISIONE

Moto Racer 2 garantisce la possibilità di correre su strada o fuori strada: la decisione sta a voi. Le gare che si disputano sull'asfalto prevedono **moto da strada**, mentre per il fango delle competizioni fuori strada viene affrontato in sella alle **moto da enduro**. Una scelta



coerente, seppur logicamente obbligata. Le differenze fra le due competizioni ci sono, ma non in modo netto: l'impostazione, ricordiamolo, è sostanzialmente arcade e non simulativa, come è già stato più volte chiarito.



▲ *In nessun gioco di guida che si rispetti possono mancare le gallerie!*



▲ Sulla neve con una moto da enduro: il massimo della vita!

pensieri. Tutta la struttura si basa sulla corsa e sulla sgommata. A partire dalla **grafica**: l'aspetto estetico di **Moto Racer 2** è buono e sufficientemente definito. Ma, soprattutto, lo **scrolling** è velocissimo e fluidissimo: un elemento di cui si avvantaggia di sicuro la **giocabilità**.

UN PAESAGGIO VELOCE, MA POCO GRADEVOLE ALLA VISTA

La definizione delle texture non è sempre particolarmente fine, se si ha il tempo di soffermarsi su di esse si scopre una certa rozzezza. Ma la **fluidità** e la **velocità** a cui gira il gioco sono veramente notevoli, ed è pertanto giusto che a esse si immolino altri elementi, come appunto la qualità delle texture. Le **piste** sono realizzate bene: sia l'ambientazione, sia la tortuosità dei tracciati sono interessanti e intriganti, certamente tali da esaltare la tecnica di guida e la piacevolezza dell'esperienza con il manubrio.

TI VEDO COSÌ COME SEI



Il gioco mette a disposizione due modi per visualizzare la gara: una visuale **esterna** e una **'interna'**. Interna non è proprio il termine giusto, perché dà l'impressione di riferirsi all'abitacolo di una macchina. Si tratta, ovviamente, di una visuale dal cruscotto della moto, che mostra il

Purtroppo, però - pur garantendo un buon coinvolgimento e un livello di sfida decisamente calibrato - a livello visivo tendono ad assomigliarsi un po' fra di loro. Non avrete tanto tempo per rendervene conto, presi come sarete a piottare il più possibile, ma noterete comunque una certa ripetitività cromatica.

IL MANUBRIO...

La giocabilità è molto buona. I **controlli** sono sensibili e precisi e la risposta è fin troppo pronta e **immediata**. Questa cosa potrà



creare qualche difficoltà agli inizi, ma finirà per premiare chi lavora di fino. Vi ecciterete sempre di più vedendo il bolide che sfreccia sotto il vostro controllo. Infatti, con un po' di pratica le cose miglioreranno e il controllo sarà appagante. Il gioco mette a disposizione circa **quaranta circuiti**. Ma la varietà e la longevità si basano molto anche sull'ottimo **editor di tracciati**. Gli **scenari** verranno scelti fra quelli preimpostati (cioè che indubbiamente costituisce un limite estetico), ma la sequenza di **curve, salite e discese** è decisa da alcuni parametri: dopo aver stabilito la tortuosità, verrà generato un tracciato. Questo sistema è semplicissimo e molto immediato, e salta a piè pari le lungaggini degli editor più raffinati. Non è (ovviamente) altrettanto preciso, ma comunque si mantiene in linea con la natura immediata e veloce che ispira tutta la realizzazione.

HONDA, SUZUKI, KAWASAKI, YAMAHA... MA A TUTTE PREFERISCO LA TRIUMPH

Ci sono diverse **visuali**: quelle esterne sono avvincenti, ma è anche possibile correre 'dall'interno', ossia guardando il **cruscotto**, e questo è immersivo e coinvolgente, oltre che cafunzo

◀ Si corre anche di notte. L'effetto dei fari, però, non è dei migliori. Non solo corriamo come dei pazzi, ma anche la visibilità è ridotta. Pane per i nostri capaci denti, comunque

al punto giusto; ma purtroppo la velocità e l'inclinazione costante del bolide vi farà rivedere l'ultimo pasto, se correrete a stomaco pieno... In definitiva, **Moto Racer 2** è sicuramente il miglior titolo dedicato alle corse in moto disponibile per PlayStation, e piacerà sicuramente ai fan della velocità e dei giochi di guida arcade. Era un ottimo gioco al tempo in cui uscì, lo è a maggior ragione ora: la qualità non è stata raggiunta dai recenti concorrenti. Ora che **Moto Racer 2** è sul mercato in edizione Platinum, rappresenta davvero un acquisto obbligato per tutti.

IN UNA COPPIA, IL NUMERO PERFETTO È 2: DUE FIDANZATE, DUE AMANTI, DUE MOGLI...

Molti giochi si avvantaggiano grandemente della possibilità concessa a due amici di **gareggiare contemporaneamente, sfidandosi sul circuito**. Soprattutto i giochi di guida, nei quali la competizione è sempre accesa, **alimentata costantemente dall'agonismo, dal sano desiderio di primeggiare e tagliare il traguardo davanti all'amico-nemico**. **Moto Racer 2** ovviamente dispone della modalità di gioco a due e sfrutta l'**abusato split screen**, certo più immediato e meno impegnativo del collegamento seriale, ma



deleterio se avete una televisione piccola, il cui schermo non è abbastanza ampio per consentire una visione sufficiente della pista. La **velocità** del gioco non risente di rallentamenti, grazie a una programmazione accorta. Così, la **sfiga a due** risulta avvincente qui più che altrove.



▲ L'editor delle piste: davvero facile da usare e molto funzionale. Un ottimo modo per aumentare la longevità, senza troppe complicazioni.



Value Series

DI CHRISTIAN PETTINI

La linea Value Series prosegue e sembra non subire la solita 'stanca' estiva. Anzi! Questo è il mese dei titoloni, e infatti queste pagine ne ospitano ben tre: Oddworld, Dino Crisis e Colin McRae Rally. Ma che volete di più dalla vita?

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Questo, signori, è un super gioco. Si tratta di un'avventura arcade che vi mette nei panni di **Abe**, un mudokon intento a salvare la sua razza dall'inscatolamento (sì, i cattivi vogliono fare di tutti i mudokon della **carne in scatola**). Il bello è che i nemici, nel gioco, vengono affrontati **senza armi**! Il gioco offre così mille e mille enigmi di stampo prettamente **arcade**, la cui intelligenza vi meraviglierà molte volte. La grafica è **bidimensionale**, ma risulta molto pulita. La **giocabilità** è eccellente anche se cotanto



gameplay prevede uno sfruttamento davvero intenso del joypad. Poi, il gioco è lunghissimo e, sebbene almeno sulle prime non risulti facile, le **vite infinite** eliminano intelligentemente la preoccupazione per i continue della partita. Favoloso è poi tutto ciò che fa contorno: il tratteggio dei **personaggi** (Abe è un vero mito!), i **Full Motion Video** (che si integrano perfettamente con i fondali delle fasi interattive), le locazioni

del gioco. Un prodotto che risulta davvero eccezionale e geniale, consigliato a tutti. E quelli prevenuti, gli diano una speranza!

Linea: Best of Infogrames
Perché comprare Oddworld: Abe's Oddysee: per la meccanica e le trovate semplicemente geniali; per la simpatia del personaggio; per la cura e la qualità del prodotto, nonostante un approccio grafico 'vecchio'.



SANVEIN

Si tratta di un gioco nuovo, uscito in linea economicissima. È uno **sparatutto** con le astronavi; un gameplay molto classico (spostamento multidirezionale) si sposa con una ambientazione altrettanto classica (spaziale). Il sistema di controllo è molto preciso e il gioco, sebbene abbia un aspetto moderno e colorato e sia abbastanza ricercato (belle le **astronavi**), ha un piacevole gusto



antico, basato tutto sulla **giocabilità**. L'unico difetto, infatti, è proprio dato dal matrimonio fra la classicità e la mancanza di originalità che non lo fanno sembrare, nel complesso, un gioco dell'ultima generazione.

Linea: Pocket Price
Perché comprare Sanvein: perché costa poco, ma non è peggio di prodotti che, oltre al blason, non offrono molto più di lui.



DINO CRISIS

Un'avventura meravigliosa, un **survival horror** da chi i survival horror li ha inventati: **Capcom**. Ebbene sì: **Shinji Mikami**, il creatore di **Resident Evil**, ha prodotto questa avventura arcade in cui siete **Regina**, un'agente speciale inviata su un'isola a scoprire cosa è accaduto. Troverà la furia dei dinosauri, prodotto degli esperimenti genetici di cui nessuno sospettava. L'atmosfera è eccezionale, tesa e dura al punto giusto. Il gameplay prevede il solito mix di azione ed **enigmi** e la struttura grafica (le **telecamere mobili**, come **Silent Hill** e **Metal Gear Solid**) è spettacolare e anche funzionale, data la qualità dell'azione. Il sistema di controllo svolge il suo lavoro in maniera egregia, grazie all'eccellente sfruttamento del pad che permette di avere sempre



sotto controllo tutte le azioni di Regina. I tasti in ballo non sono molti, anche perché le **mosse** sono classicamente raggruppate in modo tale da rendere tutto completo, ma semplice. L'unico neo del gioco è costituito purtroppo dall'**inventario**, che francamente è un po' ostico da utilizzare. L'avventura procede sempre affascinante: le locazioni, il ritmo, la sostanza ludica, l'atmosfera, i dinosauri... tutto è ai massimi livelli in questo ennesimo centro Capcom.



Linea: Value Series
Perché comprare Dino Crisis: perché è un'avventura come ce ne sono poche. La grafica e il gameplay sono eccellenti; la giocabilità e l'atmosfera, poi, chiudono il quadro di un videogame praticamente perfetto. A questo prezzo, poi!



COLIN MCRAE RALLY

Io me lo sono comprato e ci sto giocando (ecco il motivo del ritardo dei miei pezzi... perdonatemi, ma è più forte di me, che comunque sono deboluccio). Si tratta di un **simulatore di rally**, ma... che simulatore! Gli autori, d'altronde, sono una garanzia: si tratta dei Codemasters, gli stessi cui dobbiamo i tre TOCA e **Micromachines**; gente insomma che conosce bene l'argomento. Questo gioco, meravigliosamente offerto a poche lire, è semplicemente il meglio quando si tratta di correre sul fango, sotto la pioggia o la neve, sulla ghiaia... La **grafica** è molto buona e rende pienamente giustizia al lavoro svolto da chi si è occupato della ricostruzione dei modelli delle vetture. Purtroppo, però, le **piste** ciippano un bel po'. Il **sistema di controllo** è ineccepibile e la giocabilità è altissima. Colin ha una forte componente simulativa e la replica dei veri rally è ineccepibile; infatti correte da soli e non contro altri avversari, ciò che pone tutta l'attenzione sulla guida. Purtroppo il **livello di difficoltà** è un po' alto e, soprattutto ai livelli più difficili,



vi sentirete davvero sotto pressione: mettere una ruota sulla verzura significa matematicamente essere tagliati fuori dai primi posti. Ma la concentrazione che vi viene richiesta si tradurrà in coinvolgimento e, alla fine, in divertimento. Lasciate perdere V-Rally 2, il campione dei rally-games è questo.



Linea: Value Series
Perché comprare Colin McRae Rally: perché è semplicemente eccezionale! Divertentissimo da giocare, incredibilmente appagante, splendidamente giocabile. Peccato per la grafica e il livello di difficoltà.

WORMS

I **Team 17**, sviluppatori fortissimi di giochi per l'Amiga (vecchio computer a sedici bit), hanno creato questo **Worms**, portandolo su tutte le piattaforme immaginabili. Si tratta di un gioco in cui controllate una squadra di cattivissimi **vermi** (!!!) che deve sbarazzarsi di un'altra squadra, anch'essa composta da vermi e anch'essa terribilmente agguerrita. Muovete a turno i componenti della squadra e utilizzate le **armi** (e gli altri gadgets) per primeggiare. Calcolate, per esempio, la **gittata** delle armi e la **traiettoria** dei colpi oppure sfruttate i fondali, sempre e comunque per eliminare l'avversario. Se ciò avviene senza pietà, è meglio. Il gioco è molto intelligente e coinvolgente.

Presenta una grafica semplicissima, quasi offensiva per una macchina performante come la PlayStation. Ma **Worms**

punta tutto sul

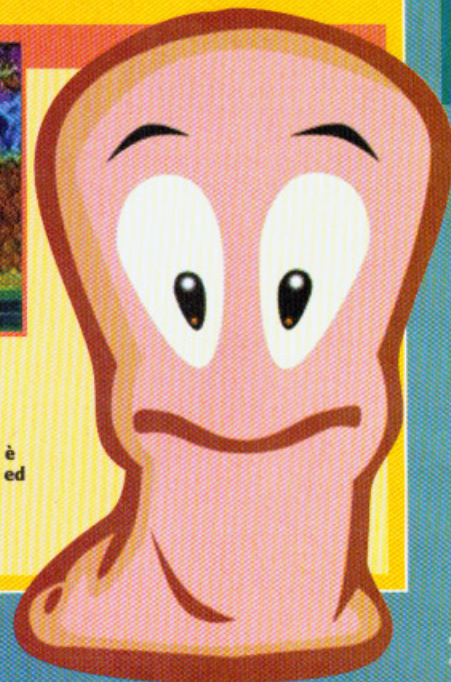


vengono scelte a caso in un lotto che ne conta ben **un milione!!!**

Linea: Best of Infogrames
Perché comprare Worms: perché è un pezzo di divertimento geniale ed esagerato, stravagante e cattivo. Poi, si gioca in quattro con il multitaip: e allora il divertimento sale proprio alle stelle!



divertimento. Peraltro, offre sfide sempre nuove, perché le 'zone di guerra'



Cheat

A CURA DI LUCIO PROSPERI

FEAR EFFECT: RETRO HELIX



Una volta completato il gioco, avrete l'opportunità di ricominciare e 'sbloccare' delle interessanti e divertenti cheat. Cominciate dunque una nuova partita, e una volta preso il controllo di Hana muovetevi verso il basso fino a raggiungere una console. A questo punto



pigiare il tasto TRIANGOLO e inserite i seguenti codici:

- Personaggi con le teste grosse: **10397**
- Tutte le armi: **11692**
- Munizioni infinite: **61166**

Nel menu delle opzioni del primo CD di gioco, invece, digitate Sinistra, Destra, Su, Giù, Giù e Cerchio. A questo punto andate nelle opzioni: troverete una cartelletta con numerose immagini, molto belle. L'operazione può essere ripetuta anche con gli altri tre CD di gioco:

- **Secondo CD:** Su, Su, R1, R1, R1
- **Terzo CD:** L1, R2, L1, R2, L1, Quadrato
- **Quarto CD:** Cerchio, Cerchio, Quadrato, L2, Quadrato

GUNDAM ASSAULT BATTLE



Per sbloccare come personaggio Char's Zaku II, dopo che lo speaker avrà detto

"Gundam Battle Assault", premete Sinistra, Su, Destra, Giù, Quadrato, Triangolo, Cerchio. A questo punto, se il codice è stato inserito correttamente dovreste sentire un suono e troverete il robot disponibile per il versus mode. Purtroppo non è possibile salvare lo Zaku, perciò per poterlo utilizzare dovreste sempre ripetere la sequenza di tasti.

CRASH TEAM RACING

Maschere infinite: nel menu principale tenete premuti L1+R1 e contemporaneamente schiacciate Sinistra, Triangolo, Destra, Sinistra, Cerchio, Destra, Giù, Giù. Se avete inserito il codice correttamente sentirete un suono.



Invisibilità: nel menu principale tenete premuti L1+R1 e contemporaneamente schiacciate Giù, Sinistra, Destra, Su, Giù, Destra.

Komodo Joe: nel menu principale tenete premuti L1+R1 e contemporaneamente schiacciate Giù, Cerchio, Sinistra, Sinistra, Triangolo, Destra, Giù.

N Trophy: nel menu principale tenete premuti L1+R1 e contemporaneamente schiacciate Giù, Sinistra, Destra, Su, Giù, Destra, Destra.

Nitros Oxide: sconfiggete il fantasma di Nitros Oxide su tutti i tracciati del Time Trial Mode.

Papu Papu: nel menu principale tenete premuti L1+R1 e contemporaneamente schiacciate Sinistra, Triangolo, Destra, Giù, Destra, Cerchio, Sinistra, Sinistra.

Penta Penguin: nel menu principale tenete premuti L1+R1 e



contemporaneamente schiacciate Giù, Destra, Triangolo, Giù, Sinistra, Triangolo, Su.

Pinstripe: nel menu principale tenete premuti L1+R1 e contemporaneamente schiacciate Sinistra, Destra, Triangolo, Giù, Destra, Giù.

Ripper Roo: nel menu principale tenete premuti L1+R1 e contemporaneamente schiacciate Destra, Cerchio, Cerchio, Giù, Su, Giù, Destra.

Sbloccare la Demo di Spyro 2: nel menu principale tenete premuti L1+R1 e contemporaneamente schiacciate Giù, Cerchio, Triangolo, Destra.

Turbo Boost: premete il tasto X un attimo prima che scatti il verde, per assicurarvi una partenza bruciante.

Turbo Counter: nel menu principale tenete premuti L1+R1 e contemporaneamente schiacciate Triangolo, Giù, Giù, Cerchio, Su

Turbo Pad: nel menu principale tenete premuti L1+R1 e contemporaneamente schiacciate Triangolo, Destra, Destra, Cerchio, Sinistra

Sbloccare lo 'Scrapbook': nel menu principale tenete premuti L1+R1 e contemporaneamente schiacciate Su, Su, Giù, Destra, Destra, Sinistra, Destra, Triangolo.

Sbloccare il Tracciato Turbo: potrete sbloccare questo tracciato solamente nell'arcade mode o nel Trial Mode. Nel menu principale tenete premuti L1+R1 e contemporaneamente schiacciate Destra, Destra, Sinistra, Triangolo, Destra, Giù, Giù.

DRAGONBALL: FINAL BOUT

Costumi alternativi: per indossare i costumi alternativi, andate nel 'Training Mode' o nel '2P Mode' e pigiate contemporaneamente Quadrato, X e Cerchio mentre state scegliendo un personaggio.



Nuovi personaggi: nella schermata del titolo premete Quadrato, Sinistra, Giù, Su, Destra, Sinistra, Giù, Su. Un suono dovrebbe confermarvi il corretto inserimento della cheat. A questo punto, cominciando una nuova partita avrete a disposizione ben sei lottatori nuovi.

Giocare con Bebi Vagita (il boss finale): per poter selezionare Bebi Vagita premete SELECT e schiacciate il tasto Quadrato nella sezione di scelta dei personaggi. Tenetelo premuto finché



il gioco non comincia e... il gioco (scusate il banale giro di parole) è fatto! **Giocare con Gogeta (l'unione tra Goku e Vegeta):** finite il gioco 20 volte al livello di difficoltà più alto e - come per magia - potrete giocare con Gogeta. **Test del sonoro:** per attivare il 'sound test' nella schermata del titolo premete L1, L2, R1, R2 e quindi START.

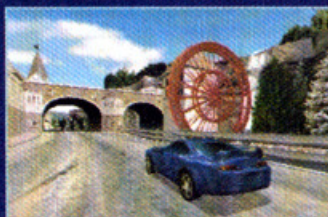
SILPHEED: THE LOST PLANET - PS2



Per avere munizioni infinite, inserite come nome 'GLOIRE'... Cominciate una nuova partita e potrete disporre di un arsenale di tutto rispetto.

VANISHING POINT

Per sbloccare tutte le auto tenete



premuta L1+L2 e premete Su per 6 volte, Giù per 11 volte, Cerchio, X, X e START. Si sentirà un suono che confermerà il corretto inserimento della cheat.

FINAL FANTASY IX

Mini-game salto della corda: parlate alle ragazze che saltano la corda vicino al chiosco dei biglietti ad Alexandria. Accettate di unirvi a loro e premete X quando compare il simbolo per saltare



sulla testa di Vivi. Continuate a saltare per guadagnare Gil, carte rare e altri oggetti. **Finale alternativo:** finite il gioco con uno "Zeus Hammer" e/o un "Save The Queen" nell'inventario per aggiungere una sequenza al finale.



MP infiniti: il numero minimo di MP richiesti per questo trucco è 4. Accettate Amarant nel gruppo e assicuratevi che abbia imparato l'abilità Chakra. Combattetelo e usate questa abilità contro se stesso, in modo che recuperi di volta

in volta 4 MP.

Continuate a usare l'abilità fino a raggiungere il massimo di MP.

AP bonus: andate nelle foreste che circondano Treno, dove incontrerete un fantasma. Dategli un'ora e vincerete la battaglia, guadagnando anche 10 AP.

Esperienza bonus: usate level 5 Death di Quina sul Grand Dragon fuori della grotta di Gizamaluke in modo da ottenere circa 8800 punti esperienza per personaggio. Se attiverete l'abilità 'level up' potrete riuscire a ottenerne anche di più!

Mini-game Black Jack: completate il gioco. Al termine dei Credits e dopo la comparsa della scritta "The End", premete R2, L1, R2, R2, Su, X, Destra, Cerchio, Giù, Triangolo, L2, R1, R2, L1, Quadrato. Se avete inserito il codice correttamente sentirete un suono e potrete premere START per cominciare a giocare a Black Jack.

ZONE OF THE ENDERS - PS2

Versus mode: per sbloccare la modalità uno contro uno, completate il gioco a qualunque livello di difficoltà.

Completando il gioco una seconda volta, otterrete numerosi scenari in più.

Musica alternativa: completate il gioco con qualunque livello di difficoltà, ottenendo tutte 'A' nelle missioni di salvataggio. Potrete così godervi una colonna sonora alternativa.



Commenti: a seconda del vostro 'grado di successo' nel completare il gioco, il risultato sarà commentato da uno speaker diverso: rank A da ADA, rank B da Leo e rank S da Cephis.



TIMESPLITTERS - PS2

Extra assortiti: completate il primi tre livelli della modalità story (indipendentemente dal livello di difficoltà) e sbloccherete i livelli Village, Chemical Plant e Planet-X nella modalità arcade. In aggiunta a questo sbloccherete anche i seguenti bot: Dr. Seth Graven, Fingers McKenzie, Dr. Katie Nadir, Angel Perez, Ravelle Velvet e Sebastian Photon.

Cultist: completate il livello del 1935 nella modalità story per sbloccare Cultist nella modalità arcade.

Chinese Chef: completate il livello cinese nella modalità story per sbloccare Chinese Chef nella modalità arcade.

Badass Cyborg: completate il livello del 2005 nella modalità story easy per sbloccare Badass Cyborg nella modalità arcade.



Action Replay



Prima di introdurre questo hardware, ve lo dico subito, farò una lunga premessa. C'è chi è assolutamente contrario a trucchi,

cheats, gabelle e quant'altro serva per sbloccare feature nei giochi che simili risultati ve li fanno sudare. Sostengono costoro: "Che giocate a fare con le armi infinite?"; ovviamente hanno le loro ragioni. Così come ce l'hanno le software house che difendono il lavoro fatto dai tester, che hanno faticato per settare il livello di difficoltà; un lavoro che ovviamente è costato bei soldi. C'è chi invece sostiene che le munizioni illimitate, l'energia infinita, la possibilità di sbloccare tutte le piste ecc. è una mano santa, perché elimina lo stress e le incazzature per le infamie dei giochi. Conosco molti giocatori che incollano fra loro le pagine dei Planet Cheats, perché amano i giochi "puri" (come sono stati pensati dai designer) e che sono disposti a imbestialirsi e a farsi venire le crisi isteriche per quel maledetto boss di fine livello che proprio non va giù. Ma ne conosco altrettanti che vogliono giocare senza stress e che non disdegnano, per esempio, l'invincibilità in *Quake II* per il mero gusto rilassante di andare in giro a sparare sapendo di essere comunque invulnerabili. Questa non è la sede per una discussione sul livello di difficoltà dei giochi, sulla correttezza delle cheats, sulla giustezza dello spettro di scelte che queste indubbiamente portano e sul decadimento ludico del cedere alla



tentazione di usarle... Semplicemente, qui introduciamo un hardware che permette con maggior facilità di ottenere **tempo illimitato, energia vitale e munizioni infinite**, permette di **saltare i livelli** ecc. Al contrario delle Planet Cheat (che sono immediate e gratuite), questo è un hardware che deve essere pagato. Insomma, non basta la configurazione base affinché chi voglia godere dei benefici permessi possa farlo in modo rapido e disimpegnante.

Se poi voi lì davanti a me che mi leggette non siete contrari all'uso dei trucchi, ma siete comunque così tirchi che non schiacciate i pidocchi perché altrimenti non potreste riutilizzarne la

pelletta, beh, allora voltate pure pagina e passate direttamente agli economici Planet Cheats oppure continuate

comunque a leggere, se pensate di rubare questo hardware o covate la segreta speranza di trovarlo d'occasione al mercato delle pulci nel Klondike.

MAI CARTUCCIA FU COSÌ BENEDETTA!!

Si alzi il sipario e... signore e signori, ecco a voi la **Action Replay**!!! Si tratta di una **cartuccia** che va inserita nell'apertura posteriore della PlayStation (ahem...) e che, al boot, offre un menu. Le varie voci presenti nel suddetto menu costituiscono tutte le azioni che sono permesse da questo versatile hardware. Ci sono diversi modelli di questo stravagante diabolico arnese, che differiscono fra di loro proprio per la ricchezza del software, ovvero: per le possibilità di **intervento** che offrono. Per prima cosa, i cosiddetti "codici" sono le **linee numeriche** da inserire per ottenere i desiderati effetti: ci sono codici per le munizioni infinite, codici per il salto dei livelli, codici per i livelli di difficoltà e così via. I modelli più recenti

COSA SI PUÒ FARE...

Per esemplificare quello che la Action Replay può offrirvi, pubblichiamo una serie di codici recenti, che vanno bene per gli ultimi giochi usciti.

TIME CRISIS PROJECT TITAN

Tempo infinito
8007 66F4 171C

Munizioni illimitate
8007 6760 0006

Vite infinite
8007 6768 0005

FORD RACING
Tutte le automobili
30017014 0009

Tutti i tracciati
30017013 0066

Denaro illimitato
(rapinate una banca...) 80048298 0000

Massima aderenza
D003 0F62 3042

DUCATI WORLD
Denaro illimitato
D01B7184 4E20
801B7184 E100

007 RACING

Sblocco di tutte le missioni e di tutti i finali
50000B01 0000
3003DA8F 0001

Arresto del timer
D00CFE14 0118
800CFE14 0000

Scudi illimitati
D00C1C3E AC82
300C3C 0000

ALADDIN - LA VENDETTA DI NASIRA

Vite illimitate
80085A2C 9000

Energia infinita
30085A32 0008

BURSTRIK
Sblocco di Ten
30110677 0001

Gettoni BT infiniti
D0012DFC FFFF

Sempre il massimo punteggio quando si eseguono i trick
D006367E 0044
8006367C 61A8



**Una cartuccia che serve per barare?
Uhm... suona interessante,
soprattutto per uno che, come me,
ha fatto della truffa la sua ragion
d'essere...**



hanno poi al loro interno un **archivio** vasto e il più possibile aggiornato relativo a **codici** per giochi già presenti sul mercato. Insomma, il codice o ce lo mettete voi oppure ce l'ha internamente la nostra Action Replay. Sostanzialmente, la cartuccia scova le **linee di codice dei giochi** che sono deputate alla definizione dei parametri quali il numero delle vite, l'arsenale ecc., e le modifica. Quindi, in pratica, se un gioco prevede, che so, i check point ogni cinquanta secondi, questo parametro è presente in forma numerica all'interno del programma; la

Action Replay lo scova e lo modifica. I codici che ogni tanto vedete pubblicati nelle pagine dei Planet Cheat sono proprio relativi a questo hardware, che vi libera dall'impegno di premere improbabili sequenze di settantotto tasti in dieci secondi pur ottenendo il medesimo effetto. Praticamente **tutti i giochi** permettono l'utilizzo dell'hardware in questione e molti di essi, poi, hanno codici ufficiali. In verità alcuni tipi di effetti non possono essere attivati. Mi riferisco ai codici tipici dei racing **Codemasters** che permettono le macchine piccole, altre visuali ecc...

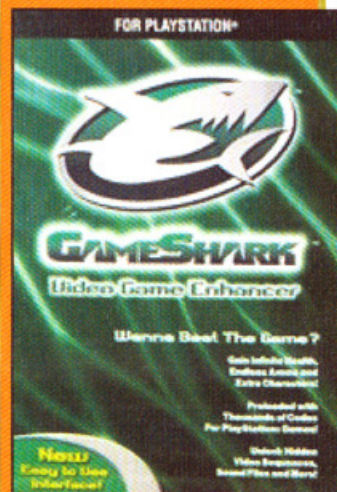
Insomma, la **Action Replay** permette esclusivamente di entrare nel gioco per mutarne i parametri già previsti e non per utilizzare o sbloccare modalità stravaganti (tipo, che so, la modalità Big Head in **Tekken 2** o il Bosko in **Tekken 3**). Però a questo hardware possiamo chiedere anche altre semplici, suggestive cose. Per esempio, senza alcuno sforzo possiamo raggiungere i **FMV** di fine livello/introduzione di un nuovo livello. E qui, abbandonando la mia imparzialità e mi schiero nel partito dei proibizionisti: cavolo, i FMV sono un premio... che gusto c'è a vederseli senza raggiungerli all'interno dello svolgimento del gioco? E soprattutto, lo giochereste poi un gioco strutturato in livelli, e che magari ha una trama, se già conoscete la sequenza finale??? Mah...

PIRATI... PERFEZIONISTI

Apparecchi simili, peraltro, sono sempre esistiti. Già ai tempi del NES a 8 bit c'era una cartuccia che permetteva di variare i parametri dei giochi; all'epoca, me lo ricordo ancora, la cartuccia si infilava nel vano per i giochi, che andavano poi inseriti in questo

E SE LA ACTION REPLAY VI STA ANTIPATICUCCIA...

Se per qualche strana ragione la Action Replay fa al caso vostro ma **NON** volete comprare proprio quella, ci sono altri prodotti che hanno la medesima



funzionalità. Sto parlando della cartuccia **Game Shark**, meno celebre della Action Replay, ma avente più o meno le medesime funzionalità: vite infinite, energia illimitata, tutte le armi, tutti i personaggi e bla bla bla. Per una descrizione più accurata... e dateme tempo! ne parliamo il mese prossimo. Parola di lupetto!

accrocchio; una soluzione anziché un'idea geniale. L'idea della **Action Replay** è quindi vecchia come il cucco. Riproposta su Play mantiene intatto il concetto ma lo perfeziona, ovviamente. La ricchezza di opzioni dei prodotti attuali ve l'ho appena descritta, non rimane che raccomandarmi di decidere l'acquisto di un simile hardware basando la vostra propensione o la vostra simpatia per i trucchi. Al resto, eventualmente, pensiamo noi: fateci sapere in quanti avete questo hardware, così eventualmente dedichiamo due pagine alla pubblicazione dei codici a essa dedicati...



Prezzo: Lire 99.000

Rapporto qualità prezzo: 7

Ve l'avevamo detto che di giochi di guida ce n'erano tanti, no? Bene, eccovi quindi la seconda parte della lunga lista dei giochi di guida PSX. Tra questi ne troverete senz'altro qualcuno che di guida pura proprio non è; normalmente, quando si 'guida' non si 'spara' agli avversari e non si 'stirano' i pedoni! Ma alla fine l'importante è correre, no? E allora...!

RACING (2ª PARTE)

R

RAGE RACER

(Namco)

MC, DS

Difficile e molto divertente gioco di corse che si distingue per il punto di ripresa molto ravvicinato dell'auto da noi guidata, a tutto vantaggio dell'atmosfera e del coinvolgimento.



Il metodo di controllo delle automobili a nostra disposizione è praticamente perfetto, e permette di guidare i nostri mega-bolidi con grande sensibilità e progressione.



Questi, prodotti dalla fantasia del momento che non ricreano alcun modello realmente esistente, possono essere modificati grazie ai premi in denaro che riusciremo a vincere partecipando alle varie competizioni.



Consigliabile senza riserve agli appassionati del genere, potrebbe però risultare eccessivamente difficile per i principianti, dal momento che le auto avversarie pilotate dal computer non si lasciano facilmente sorpassare. Veramente da comprare.

N. Giocatori: 1

90

RALLY CROSS

(Sony)

MC, MT, NG



Rally d'alta classe con questo titolo che permette di scegliere tra 16 diversi veicoli e oltre una decina di circuiti assediati dalle più disparate condizioni atmosferiche possibili.



Un motore grafico tridimensionale molto buono e una grande maneggevolezza dei veicoli di cui si è alla guida lo rendono un titolo decisamente valido e interessante. Molto belli e accattivanti gli effetti speciali di rimbalzi e sbalottamenti a cui le vetture sono sottoposte durante la gara.



Incredibilmente appassionante se giocato in quattro con il multitaip.

N. Giocatori: 1-4

85

RALLY CROSS 2

(Sony)

MC, LK, DS, NG



Secondo episodio che migliora ulteriormente un gioco già molto valido. La grafica è ai

massimi livelli, come pure la fisica delle auto a disposizione. Più circuiti, più regolazioni, più auto da guidare.



Efficace resa degli effetti atmosferici e dei vari tipi di superficie. Vale senz'altro un acquisto.



N. Giocatori: 1-4

89

RAPID RACER

(Sony)

MC, DS, NG



Ottimo titolo, che ha come oggetto le corse sui motoscafi inshore. La fisica dei mezzi è interessante, dal momento che i motoscafi interagiscono con il moto ondoso in modo efficace e realistico.



I percorsi sono tantissimi, e c'è anche un editor per crearne di propri; andranno affrontati sempre alla massima velocità possibile, incuranti di boe, piloni e ostacoli vari. Ottimo il commento sonoro e il controllo tramite lo stick analogico del dual shock, che riproduce con

efficacia il feeling di pilotaggio di un vero motoscafo.



N. Giocatori: 1-4

88

RC DE GO

(Taito)

MC, DS

Un divertente gioco in cui si controllano macchinine radiocomandate su piste cementate oppure

polverosamente offroad. C'è un'interessante modalità campionato in cui editare la propria vettura e poi potenziarla nel negozietto con i ricambiucci per i giocattoli radiocomandati.



La grafica è buona e veloce, ma non definita e dal vago gusto 2D. Ma da giocare è fichissimo, grazie al realistico comportamento della

vetturina che sembra proprio una macchinina radiocomandata!



N. Giocatori: 1-2

85

RE-VOLT

(Acclaim)

MC, DS

Le macchinine radiocomandate della Toy-Volt, maledizione!, si sono animate e ora son libere di scorrazzare

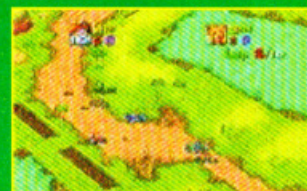
TUTTI I CARTOON RACING

C'è tutta una sfilza di driving games cosiddetti 'cartoon' che, magari seri e rigorosi, hanno un look fumettoso e divertente, spesso mutuato dai cartoni animati cui si riferiscono, e che sono assolutamente scanzonati come stile e come giocabilità (immediata e affatto tecnica o profonda). Eccoli tutti:

- Bomberman Fantasy Race
- Chocobo Racing
- Disney Magical Racing Tour
- Lego Racers
- Looney Tunes Racing
- Street Racer



- Muppet RaceMania
- Speed Freaks



- Wacky Racers



- Woody Woodpecker Racing



LEGENDA DELLE COMPATIBILITÀ:

NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable

MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon

AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

lungo piste urbane e domestiche: similmente al grande Micromachines, la localizzazione delle piste prevede supermarket, musei, giardini...



La grande giocabilità unita alla efficace ambientazione donano grande piacevolezza e divertimento all'esperienza di gioco.



Molte piste e un editor di livelli assicurano un'ottima longevità; purtroppo, la tecnica audiovisiva lascia a desiderare e quindi il gioco è consigliato a chi si vuol divertire senza badare tanto alle qualità estetiche.



N. Giocatori: 1-2

88

RIDGE RACER

(Namco)
MC, NG



Nonostante l'età (è stato tra i primi veri grandi giochi a uscire per PlayStation) è ancora in grado di competere con numerosi titoli automobilistici usciti dopo di lui. Particolarmente azzeccata

la manovrabilità delle auto, che unitamente a una buona grafica all'epoca fecero gridare al miracolo. Dodici le auto a disposizione su alcuni percorsi ricchi di insidie e di soddisfazioni per i piloti più esperti. Altissimo il valore storico, un po' inattuale quanto a dinamica e possibilità; vale comunque la pena di giocarlo.

N. Giocatori: 1

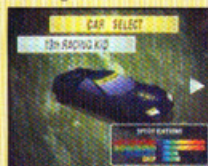
79

RIDGE RACER REVOLUTION

(Namco)
MC, LK, NG



Buono ma non ottimo (né tanto meno rivoluzionario) nuovo capitolo della serie, che insieme ad alcune apprezzabili migliorie nella grafica non innova né in termini di maneggevolezza e controllabilità dell'auto né di giocabilità complessiva; ottima, però, l'implementazione del NegCon.



L'opzione di link e il feeling arcade (sembra proprio di stare in sala giochi!) ne fanno un gioco consigliato per quelli che amano l'immediatezza.



N. Giocatori: 1-2

85

RIDGE RACER TYPE 4

(Namco)
MC, DS, NG, JG



La Namco affronta il dopo Gran Turismo con un prodotto realmente valido. Al capolavoro Polyphony, la mamma di Ridge Racer e Tekken risponde proponendo un gioco che non snatura le caratteristiche della serie (immediatezza e guidabilità arcade, modelli di vetture di fantasia) e vi aggiunge una quantità di elementi davvero notevole. Infatti le piste sono otto, e le macchine addirittura trecentoventi!



In realtà il numero va preso con le molle, dal momento che nasce da una moltiplicazione: ci sono venti autovetture che ognuno dei quattro team personalizza (e quindi diventano ottanta) e che differiscono a seconda del costruttore scelto (ottanta per quattro, mi dice Pitone, fa trecentoventi. Ci fidiamo?). Comunque, la varietà è certo garantita, a vantaggio della longevità (per vincere tutte quelle macchine ci metterete un sacco). Il gioco è molto divertente e sicuramente primeggia la sottocategoria dei racing games, quella dei racing che hanno un approccio arcade.

N. Giocatori: 1-2

92

ROAD RASH 3D

(Electronic Arts)
MC



Gioco di qualità

I RACING MIGLIORI IN MULTIPLAYER



La PlayStation è anche gioco con gli altri: sono molte le forme che consentono il gioco contemporaneo con uno (o più: fino ad altri sette) giocatori in carne e ossa. I metodi per giocare in tanti sono poi i più vari: dal link al multitap, dallo split screen alla condivisione del pad (giuro! è Micromachines che offre anche questa improbabile giocabilità!!).

Ecco, indipendentemente dal sistema di gioco scelto, i giochi che meglio si giocano insieme ad altri amici:

• **Circuit Breakers** (multitap)



• **Destruction Derby** (link)

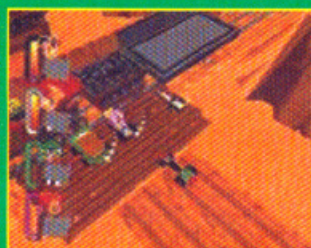


• **Micromachines** (multitap)

• **Ridge Racer Type 4** (split screen)



• **Supersonic Racers** (multitap)



• **TOCA 2** (split screen o link)



• **Total Drivin'** (split screen e link)



• **Wip3out** (split screen)



• **Wipeout 2097** (link)



decisamente alta, destinato agli amanti del motociclismo fuorilegge.



A bordo di possenti moto da strada ci si dovrà tuffare in un'agguerrita competizione contro quattro diverse gang di motociclisti senza scrupoli. Combattimenti furiosi e mazzate a volontà in sella alle due ruote in un mondo 3D con decine e decine di chilometri di strade collegate tra loro. Buona la grafica e non eccelsa la giocabilità (tirare mazzate agli avversari è in effetti un po' ostico e necessita di un bel po' di pratica). Eccellente la colonna sonora rock; insomma, molte attrattive per i giocatori più ruvidi. N. Giocatori: 1-2

78

ROAD RASH: JAILBREAK (Electronic Arts)



Il gioco cafone ritorna carico di nuove modalità, a consolare i giocatori che amano l'esagerazione e la violenza gratuita. Come nei non pochi prequel, controllate un motociclista ruvido e volgare che deve attraversare gli States confrontandosi - in modo preferibilmente aggressivo - con gli altri motociclisti.



Un'interessante modalità Story e una meravigliosa opzione per il gioco in quattro - due sidecar che si affrontano, uno guida e l'altro mena - completano il prodotto.

N. Giocatori: 1-4

82

ROCK 'N' ROLL RACING 2: RED ASPHALT

(Interplay)
MC, LK



Un gioco puramente arcade che non possiede particolari frecce nel suo arco. Grafica squallida in un'ambientazione futuristica in cui le corse sono davvero all'ultimo sangue, e ci si può ritenere fortunati anche nel solo tornare sani e salvi a casa dopo la gara. Sei differenti veicoli a disposizione, tutti upgradabili e potenziabili con nuovi motori, gomme, armi, cannoni, missili e così via. Ma tanto non ce n'è, il gioco non tira... N. Giocatori: 1-2

78

ROLLCAGE

(Psygnosis)
MC, DS, NG

Straordinario gioco di auto di impostazione prettamente arcade-futuristica, in cui la quantità di divertimento fornita è davvero incredibile. Con questo titolo la casa inglese riprende i fasti della serie Wipeout, elevandosi di una buona spanna al di sopra della concorrenza.

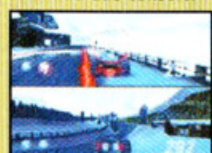


La grafica e il sonoro sono eccezionali per dettaglio, fluidità e qualità degli effetti di luce.



La velocità di gioco e la qualità nella risposta ai comandi è davvero eccellente, rendendo

quasi senza peso gli unici due aspetti criticabili, e cioè la longevità non molto estesa e la mancanza di un'opzione di link tra due console.



Da comprare assolutamente. N. Giocatori: 1-2

92

ROLLCAGE 2 (Psygnosis)



Psygnosis si è ritagliata uno spazio intrigante nell'utenza PSX, fornendo quelle che devono essere considerate le migliori serie di racing futuristici: accanto ai tre Wipeout, questo Rollcage 2 è (lo dice il nome e io gli credo...) il sequel di un altro furibondo gioco di 'guida futura'. Come il predecessore, mantiene intatte le beate caratteristiche di velocità e violenza che coinvolgono il giocatore.



La nuova release offre inoltre molte armi, peraltro intelligentemente implementate, e svariate modalità di gioco che aumentano l'interesse nel lungo periodo. La tecnica estetica è eccellente: mirabolanti effetti di luce invadono lo schermo, e tutto è fluido e veloce, al limite della frenesia.



Un nuovo centro, quindi, che non presenta

innovazioni molto originali ma che piacerà a tutti quelli che amano questo tipo di driving game.

N. Giocatori: 1-2

90

RUNNING WILD

(989 Studios)
MC, DS, NG



Certo, stranezze sulla Play non mancano, ma questo Running Wild è davvero troppo fuori: si prende il controllo di un animale, anziché di un mezzo. La guidabilità degli animali varia da specie a specie (ma si può dire così?) che roba... e vi voglio vedere mentre dirigete un panda usando il volante. Le locazioni che ospitano i tracciati sono molto varie tra loro e tutte ugualmente ben curate, con uno stile che Antonio Perna ha a suo tempo correttamente definito 'cartoon-surreale'.



Certo si fa sentire l'assenza di un'opzione che consenta di upgradare gli animali, che so, con scarpe più performanti oppure con l'uso di anabolizzanti o steroidi... E manca anche la possibilità di mettere a dieta l'elefante per aumentarne la velocità massima...



L'opzione per quattro giocatori umani (o animali; chissà che il mio gatto non controlli la tigre meglio di me?) è abbastanza buona a livello tecnico, ma soprattutto è valida in termini di divertimento

che può dare alle compagnie numerose.

N. Giocatori: 1-4

84

S

SAN FRANCISCO RUSH (GTI)

MC, DS, NG
Conversione su PlayStation di un famosissimo gioco da bar della Midway. Otto auto per sei lunghissimi percorsi di notevole difficoltà, che possono anche essere percorsi in modalità Mirror, Reverse e Mirror + reverse.



Buona la manovrabilità delle auto e buona la grafica; altamente spettacolare grazie ai salti, alle curve e all'agonismo degli avversari.



Veloce ma non tecnicamente raffinato (anzi), è il classico gioco che verrà adorato dai piloti virtuali più spericolati. Da noleggiare come minimo.



N. Giocatori: 1-2

77

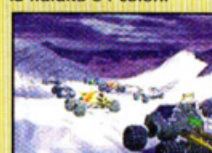
S.C.A.R.S.

(Ubisoft)
MC, MT



Simpatico titolo di guida che ricorda un po' Super

Mario Kart. La grafica non è proprio il massimo dal punto di vista del dettaglio, ma se la cava bene per quanto riguarda la fluidità e i colori.



Le armi e i bonus a disposizione sono davvero tanti, così da rendere il gioco realmente veloce, frenetico e imprevedibile. Inutile dire che il meglio di sé S.C.A.R.S. lo dà in modalità multiplayer, in cui è possibile addirittura giocare in quattro sulla stessa PlayStation (necessario il Multitap). N. Giocatori: 1-4

79

SPEED FRAKS

(Sony)
MC, MT, DS

Funcom sviluppa un cartoon racing di ottima fattura, che si posiziona secondo solo dopo Crash Team Racing.



La storia prende spunto da una sega a scuola di otto freaks, che si affronteranno su ben dodici circuiti. La giocabilità è molto buona e immediata; purtroppo la grafica si attesta su livelli medio-bassi. In quattro le cose migliorano dal punto di vista del divertimento, ma il quadruplo split screen sottolinea ancor più la debolezza del settore tecnico-grafico. N. giocatori: 1-4

85

SPEEDSTER (Mindscape)

MC, NG



Corsa automobilistica puramente arcade con un'inusuale vista dall'alto.



La grafica è buona, con scenari di gioco abbastanza originali. Manca un po' la sensazione della corsa vera e propria, e talvolta la gara diviene frustrante a causa dell'eccessiva velocità in rettilineo delle auto avversarie. Non troppo maneggevole la risposta ai comandi; la giocabilità migliora quando si comincerà a prenderci la mano.



Onesto in due, con lo schermo equamente diviso.

N. Giocatori: 1-2

67

SPORTS CAR GT

(Electronic Arts)
MC, DS, NG



L'Electronic Arts capeggia la classifica dei produttori di giochi di guida più prolifici: raggiunge questo risultato con gli ottimi Need for Speed e Test Drive, con i NASCAR con gli altri titoli che replicano le competizioni esistenti (vedi il campionato Superbike di Honda Castrol Superbike).



Purtroppo non sempre la quantità si accompagna alla qualità, come dimostra questo Sports Car GT. A una giocabilità solo normale (arricchita dalla presenza di upgrade in stile Gran Turismo) e una certa longevità (quattro categorie in cui correre non sono poche) si affianca una realizzazione tecnica decisamente migliorabile.



Chi ama la sostanza troverà un buon simulatore, realistico e difficile al punto giusto. Ma i giocatori dagli occhi raffinati devono guardare altrove.

N. Giocatori: 1-2

80

SUPERBIKE 2000

(Electronic Arts)
MC, DS

Un brutto gioco di moto, che tenta la via della simulazione ma riesce solo a igannare. Il sistema di controllo è bislacco e ostico, e il comportamento della moto ne risente.



La grafica, poi, è pessima: cubettosa e poco fluida, con texture terribilmente sgranate e i cui pixel danno cazzotti negli occhi dell'utente.



E le piste, tutte uguali, son pure povere di dettagli... Peccato, perché comunque il contorno è buono: la scelta delle

moto, la fase dei settaggi. Un altro racing motociclistico deludente. N. Giocatori: 1-2

68

T

TANK RACER

(Grolier)

MC, DS

Un gioco di guida singolare, in cui controllate carri armati che possono far fuoco sugli avversari che distano un metro dal traguardo per 'bruciarli' nel vero senso della parola e scavalcarli nell'ordine di arrivo.



La giocabilità è buona: si tratta del classico giochino che tutti imparano alla prima partita, ma questo non è certo un difetto; anzi, la natura arcade si giova dell'immediatezza.



Ci sono sei tracciati (con alcune varianti) e le competizioni sono sempre molto accese (non solo nel senso che fate fuoco sui vostri avversari...), anche se qualche power-up in più ci sarebbe stato bene.

N. Giocatori: 1-2

75

TEST DRIVE 4

(Electronic Arts)

MC, LK, NG



BISOGNO DI VELOCITÀ

Electronic Arts è softhouse con grandi pregi e qualche difetto; Planet non ha mai risparmiato le critiche, ma non si sottrae a giusti elogi. Questo box è dedicato a una serie EA di successo, quella di Need for Speed, che si rivela migliore di uscita in uscita. Ecco a voi i fantastici cinque, la 'sporca cinquina' di Electronic Arts:

NEED FOR SPEED

MC, NG



Primo episodio di una serie che ha fatto storia. Si tratta di un gioco molto 'tecnico', che premia la pulizia di guida al posto di scodate, frenatone e derapate, così in voga in altri prodotti concorrenti. Sono molto divertenti sia la modalità arcade che quella più propriamente simulativa, dal momento che i dieci percorsi su cui cimentarsi a bordo di potenti Gran Turismo sono realizzati davvero bene. Un titolo vecchiotto ma tuttora valido.

N. Giocatori: 1-2

76

NEED FOR SPEED 2

MC, NG

Otto auto nuove di zecca tra cui la Ferrari F 50, la McLaren F1 e la Lotus GT1, otto nuove piste e uno splendido filmato introduttivo non bastano a bilanciare una grafica disastrosa e pixelata che fanno compiere un deciso passo indietro rispetto al primo episodio.



fondali sono poco curati, le macchine possiedono meno dettagli e

mancano alcune di quelle raffinatezze grafiche che avevano tanto entusiasmato. Addirittura, il gran filmato di introduzione potrebbe far pensare a un paravento dietro cui cercare di nascondere le varie magagne...



N. Giocatori: 1-2

69

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

MC, DS, NG

Ora la serie si riscatta con un gioco di guida mozzafiato. Potrete guidare una nutrita serie di dream cars su numerosi tracciati ricchi di effetti speciali realizzati grazie all'utilizzo dell'alta risoluzione. Le piste sono molte (e il numero sale grazie a quelle da sbloccare e quelle nascoste), e il bello è che potete correrle, a scelta, anche nell'altro senso, a specchio (ovvero con le curve invertite) e a specchio contromano!



Una nutrita squadra di poliziotti della stradale, poi, ci costringerà a spericolate fughe per evitare multe o eventuali ritiri della patente. Molto divertente e lungo grazie alle tante interessanti modalità e al numero di piste, di vetture e di segreti.

N. Giocatori: 1-2

89

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

MC, DS, NG

La quarta uscita della serie EA nomata Need for Speed è un gioco

davvero bello. Innanzi tutto la grafica: le vetture (modelli reali con tanto di licenza esclusiva, alla faccia di Gran Turismo...) sono riprodotte perfettamente e sono arricchite dalla ricostruzione poligonale dell'abitacolo con tanto di pilota che cambia marcia! Le piste non sono meno curate grazie a localizzazioni sempre efficaci.



E poi, le modalità di gioco: a quelle di Need 3 si aggiunge la 'Road Challenge' che dà nome al titolo, in cui gareggiate contro un avversario (umano o gestito dalla CPU) e chi vince prende la macchina dell'avversario. Bello ed esaltante, a condizione che siate voi a vincere, ovviamente!

N. Giocatori: 1-2

90

NEED FOR SPEED: PORSCHE CHALLENGE

MC, DS, NG

Dopo Porsche Challenge, ecco un altro gioco di guida dedicato esclusivamente alle vetture della blasonata casa tedesca. Ma se lì c'era solo la Boxster, qui di modelli ce ne sono a iosa! Le piste sono tante e tutte belle, e costituiscono un degno palcoscenico per le Porsche presenti.



Il modello di guida è improntato al realismo (risultato ottenuto grazie alla collaborazione con la fabbrica stessa!), ma l'esperienza di guida è comunque divertente.

N. Giocatori: 1-2

92

I RACING DA RISCOPRIRE

C'è tutta una seconda fila di racing che non sono quelli da avere assolutamente: sono più che altro titoli che hanno molto da dire, pur non essendo campionesimi. E che magari sono proprio quello che cercano alcune categorie di giocatori: per esempio, pur non essendo un capolavoro Circuit Breakers è perfetto per il multiplayer, e Motor Toon GP 2 lo è per chi cerca un gioco coloratissimo e disimpegnato, con cui sorridere e, perché no, stupirsi. Ecco l'elenco dei titoli da riscoprire, e il perché:

Destruction Derby - Il primo, poco raffinato, offre una giocabilità eccelsa, superiore ai due pur favolosi sequel. E poi ci sono le piste con l'8, nelle quali i passaggi sono sempre da brivido e gli scontri sono il massimo della spettacolarità. Ah, dimenticavo... supporta il cavo link...

**Circuit Breakers**

Per il divertimento dato quando si gioca in tre o in quattro con il multita: l'aggressività che permette è un vero miracolo, e un ottimo modo per giocare in compagnia. Migliore (che ci crediate o no) persino di Micromachines!

Killer Loop - Per la tecnicità del sistema di guida che, ambientato in un futuro

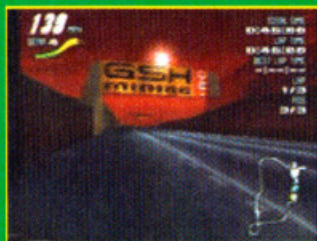
caratterizzato splendidamente, richiede un impegno non minore di quello che serve per Wip3out e garantisce soddisfazioni notevoli.

Looney Tunes Racing - È certamente inferiore a Crash Team Racing. Ma i personaggi sono simpaticissimi e ci si diverte una cifra. Anche da soli, grazie al sistema di controllo ineccepibile e al livello di difficoltà. Un gioco che vi farà riderone!



splendido utilizzo delle periferiche analogiche.

Motorhead - Perché offre corse su macchine del futuro in città (ovviamente) del futuro, e tutta l'ambientazione vi si adegua: la velocità è notevole, e il divertimento anche.



Motor Toon GP 2 - Un racing trooopoooo colorato, con alcune delle trasparenze più belle mai fatte vedere dalla PSX. Ma sapete perché è tanto bello? Perché lo ha fatto Yamauchi, lo stesso che poi avrebbe creato Gran Turismo.

Need for Speed: Hot Pursuit - Offre macchine splendide in piste ancor più splendide. La risoluzione è altissima, il modello di guida è ineccepibile. E in più ha tantissimi segreti, e le piste si moltiplicano per quattro: contromano, a specchio e a specchio contromano. Davvero bellissimo!



N-Gen - Ci sono gli aerei, ma non si corre poi tantissimo. Eppure la guida è impegnativa (c'è pure l'altitudine da tenere sotto controllo) e il gioco è coinvolgente. Poi, la colonna sonora è VERAMENTE magnifica.



Rage Racer - Un po' bistrattato, il terzo episodio della serie Ridge Racer è in verità stupendo. Infatti ha tre piste bellissime, varie e con un sacco di dettagli, colori fenomenali e soprattutto un modello di guida molto arcade ma tecnico; poi, c'è un sistema evolutivo davvero raffinato. **Rapid Racer** - Un gioco con i motoscafi dalla risoluzione altissima e con tantissimi colori. Soprattutto, il moto ondosso è simulato alla perfezione e la corsa con i motoscafi sorprende per logica e realismo.

Total Drivin' - Invero è un gioco 'totale'. Ha un sacco di piste e di macchine, supporta tutti i dispositivi analogici, si gioca in due con lo split screen ma anche in quattro usando il link.



Titolo molto buono che continua a riproporre la vecchia rivalità tra questa serie e quella di Need for Speed. Al volante di un buon numero di auto sportive dal grande fascino (tra le altre, una splendida Ferrari e un'antica ma sempre efficace Chevrolet Corvette degli anni Sessanta) dovremo affrontare cinque lunghi e impegnativi percorsi urbani in Svizzera, Giappone, Washington, San Francisco e persino in Inghilterra (con la guida a sinistra!), partecipando a quattro differenti campionati.



Come succoso bonus potremo poi guidare i nostri bolidi su di una pista da dragster, in cui l'accelerazione pura la farà da padrona.



Divertentissimo giocare in modalità link.

N. Giocatori: 1-2

80

TEST DRIVE 5 (Electronic Arts) MC, LK, DS, NG



Ultimo episodio della gloriosa serie di giochi di guida, che non possiede ormai più grande originalità nella sua impostazione di gioco ma che continua a fornire buone soddisfazioni agli appassionati del genere.



La grafica è molto

dettagliata e veloce, con particolare attenzione dedicata alla giocabilità e all'immediatezza. Di contro, non si tratta di una simulazione particolarmente approfondita, e per forza di cose la fisica delle varie auto risulta un poco semplificata. Però è divertente e le tante piste, le altrettante macchine e le numerose modalità di gara ne fanno un ottimo passatempo.



N. Giocatori: 1-2

88

TEST DRIVE 6 (Electronic Arts) MC, DS



Più passa il tempo e più la serie di Test Drive migliora. Leggermente, per carità, ma migliora. Offre sempre le medesime feature della release precedente e vi aggiunge qualcosa: modalità, macchine...



Il sistema di guida è quello realistico ma un po' casinaro che conosciamo da anni, ormai. La grafica non brilla per pulizia o fluidità, ma è molto veloce e risoluta.



Le piste sono tantissime e le modalità invece anche, e anche due amici insieme possono divertirsi in molti modi (il cop chase su tutti). Ottimo, poi, il sistema di

avanzamento nei tournament mode, per nuove vetture, piste, classi.



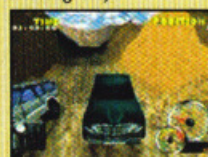
N. Giocatori: 1-2

88

TEST DRIVE 4X4 (Electronic Arts) MC, DS



Un gioco dedicato a chi si entusiasma all'idea di pilotare fuoristrada da due tonnellate, capaci di superare dune impossibili (... e magari di schiacciare crudelmente tutti gli avversari). I tracciati disponibili sono dodici, ambientati alle Hawaii, in Marocco, in Svizzera, nel Galles o nel deserto del Mojave. I veicoli da guidare sono in totale 21, divisi in cinque categorie di potenza (più una segreta).



Il gioco possiede una certa immediatezza e simpatia di fondo, che viene però sensibilmente annacquata da un motore grafico tecnicamente non eccezionale e da una struttura di gioco un po' troppo semplice e con l'andare del tempo ripetitiva. Da giocare solo se avete già provato tutti i titoli top.

N. Giocatori: 1

82

TOCA TOURING CARS (Codemasters) MC, DS, NG

Una simulazione del campionato Gran Turismo inglese che all'epoca fece

decisamente scalpore per la sua grafica fotorealistica e per l'ottimo realismo nel comportamento fisico della tenuta di strada delle vetture.



Queste erano state digitalizzate dai modelli reali, con grande vantaggio per il realismo e il coinvolgimento finali. Ancora oggi è un'ottima scelta.

N. Giocatori: 1-2

85

TOCA 2 (Codemasters) MC, LK, DS, NG



A un sonoro e una grafica da primo della classe, fanno eco una giocabilità da urlo e un eccellente supporto del dual shock e degli altri dispositivi analogici.



Anche se il parco macchine iniziale è un pelo limitato, l'alta risoluzione grafica, le condizioni climatiche variabili che costringono il giocatore a cambiare strategia in corsa e una simulazione dei danni straordinariamente realistica lo rendono uno degli acquisti obbligati per ogni appassionato videogiocatore che si rispetti.



N. Giocatori: 1-2

80

TOCA WORLD TOURING CAR (Codemasters) MC, NG, DS

Il terzo episodio della serie di TOCA è questo e... mamma mia! Il motore grafico interamente rimodernato è ora più fluido e performante, e sorregge un sistema di guida ineccepibile.



Ma per fortuna sono rimasti i colori e lo stile tipici della serie. Il realismo la fa da padrone: il comportamento della vettura è appagante nonostante l'attenzione richiesta, e questo impegno coinvolge molto, anche perché ripaga in termini di esperienza di guida.



Il campionato britannico è riprodotto con la medesima cura impiegata per la realizzazione delle fasi di guida, anche se tutti gli elementi di contorno scompaiono di fronte a tanta bellezza quando si scende in pista. Un gioco eccezionale.

N. Giocatori: 1-2

84

TOKYO HIGHWAY BATTLE (Jaleco) MC



Un buon gioco di guida, in cui è possibile

modificare la vettura gara dopo gara, in modo da renderla il più competitiva possibile.



La fisica dell'automobile non è eccezionale, mentre sono molto buoni sia la grafica che il sonoro.



Alcuni tocchi simpatici lo rendono un titolo interessante. Un titolo perfetto da noleggiare.

N. Giocatori: 1

74

TOMMY MAKINEN RALLY (Europress) MC, DS, NG



Un gioco molto deludente. Anche se la grafica è colorata, in giocabilità, fisica del mezzo e struttura dei percorsi questo simulatore rallystico viene inesorabilmente doppiato da molti dei suoi concorrenti.



Addirittura, sembra che la macchina si muova su un perno centrale! Un'occasione mancata: se ve lo tirano dietro un perché ci sarà!!

N. Giocatori: 1-2

38

TOTAL DRIVIN' (Eutechnics) MC, LK, DS, NG

Ottimo gioco, assolutamente consigliabile. Molto completo e dotato

di una grande varietà di mezzi e percorsi. Particolarmente interessante il fatto di dover utilizzare stili di guida molto differenti a seconda del tipo di vetture utilizzate.



Grafica, sonora e fisica delle auto al momento dell'uscita erano davvero di grande qualità. Bisogna senz'altro farci un pensierino, soprattutto se avete tempo per vincere macchine e piste o se pensate di poter sfruttare le ottime opzioni multiplayer.



N. Giocatori: 1-4

87

V

V-RALLY 2 (Infogrames)

MC, NG
La casa transalpina ha davvero realizzato un capolavoro. La grafica è fluidissima, e il comportamento delle automobili davvero divertente. Potremo guidare una buona varietà di macchine (11) su ben 42 differenti circuiti, dotati di tre differenti fondi stradali con relativa aderenza.



Effetti meteorologici molto buoni e un'ottima opzione di gioco in split-screen, che consente in

maniera molto intelligente di dividere lo schermo in maniera verticale, così da poter mantenere un minimo di senso della profondità anche giocando in due.

N. Giocatori: 1-2

88

V-RALLY 2

(Infogrames)
MC, MT, DS
L'ultima fatica di Infogrames è il seguito di V-Rally, il primo gioco di rally uscito per PlayStation.



Va detto che, tranne Tommy Makinen, tutti i simulatori di rally sono buoni prodotti, ma in particolare Colin McRae e i V-Rally sono giochi eccezionali.



Questo secondo capitolo, uscito recentemente, presenta molti pregi: i modelli delle vetture sono perfette riproduzioni (a livello grafico e prestazionale) dei bolidi che partecipano ai veri rally. Le piste sono tutte belle e un editor - eccezionale per potenza e versatilità - consente di aumentare all'infinito la quantità delle medesime.



Secondo chi scrive le collisioni potevano essere più curate, e non si tratta di un pelo nell'uovo; ma il prodotto rimane comunque assolutamente stupendo e consigliato a tutti i piloti virtuali senza riserve.

N. Giocatori: 1-4

93

W

WACKY RACERS

(Infogrames)
MC, DS
Un altro cartone animato (Dastardly e Muttley) diventa un ennesimo racing cartoonoso, dotato di una grande giocabilità caciara come del resto è lo spirito della serie animata. Il sistema di guida favorisce proprio la bagarre e il caos, chiaro obiettivo degli sviluppatori.



A una giocabilità divertente si sottomette però un aspetto grafico poco degno della dea grigia, che fa vedere una risoluzione troppo bassa.



N. Giocatori: 1-2

78

WIPEOUT

(Psygnosis)
MC, LK, NG
Con questo titolo la casa inglese ha inventato un genere: quello delle corse futuristiche. In molti hanno poi tentato di copiare questa idea, ma pochi sono riusciti a produrre giochi all'altezza dell'elevato standard di Wipeout.



grafica (ai tempi) era entusiasmante sia per dettaglio che per fluidità,

e si univa a una colonna sonora veramente devastante.



Il sistema di controllo è molto sensibile e risulta un po' difficile da controllare. Innovativa per l'epoca l'opzione link. Inserito a furor di popolo nella linea Platinum, rimane ancor oggi un valido punto di riferimento.



N. Giocatori: 1-2

84

WIPEOUT 2097

(Psygnosis)
MC, LK, NG



Un titolo che migliora straordinariamente il già buono primo episodio: otto circuiti, cinque navette ultraveloci e una decina d'armi con cui far saltare allegramente in aria gli avversari.



La manovrabilità del mezzo è ora sensibilmente migliore e la colonna sonora è ancora più pompatamente techno (e tra gli interpreti ci sono i Prodigy!). Piacerà praticamente a chiunque: questo gioco è LA FELICITA'.



N. Giocatori: 1-2

93

WIP3OUT

(Psygnosis)
MC, DS, NG



Questo Wip3out è oltremodo oltraggioso per quanto è bello: velocissimo e fluidissimo (pure in due), non clipa mai e non scatta nemmeno se glieli ordinate minacciando di bruciare la PlayStation con il CD dentro.



Le otto piste e le nuove scuderie tutte da scoprire aggiungono molto a un gioco perfetto. Peccato solo che manchi l'opzione (super) del secondo episodio per il gioco in link, però è meraviglioso giocare in due in split screen, perché questa opzione tecnicamente è insuperabile.

N. Giocatori: 1-2

96

WOODY WOODPECKER RACING

(Konami)
MC, DS



Il picchio dalla risata isterica e la sua banda sono i protagonisti di questo scanzonato gioco. La giocabilità è il punto forte della realizzazione perché: 1) il livello di difficoltà è calibrato alla perfezione; 2) il sistema di controllo è ineccepibile; 3) ci sono molti modi per attaccare gli avversari i quali, dotati di un'ottima IA, reagiscono

coerentemente. I personaggi sono abbastanza simpatici, purtroppo tutto è rovinato da piste assolutamente poco ispirate e anonime, che graficamente differiscono per tre piccoli particolari che non si riescono a trovare.



N. Giocatori: 1-2

81

WRECKIN CREW

(Telstar)
MC, DS, NG

Gioco un po' leggerino, che mischia gioco di guida arcade, humour e tanta grafica fumettosa.



Le piste sono quattro (New York, Sidney, Mediterraneo e Luna Park), in cui potrete scorrazzare liberamente alla ricerca di eventuali bonus o scorciatoie.



La realizzazione è un po' troppo superficiale per quanto riguarda la giocabilità, ma sono davvero belle le ambientazioni.

N. Giocatori: 1-2

39

ESCLUSIVO • VELOCE • GRATUITO



FAST ACCESS

GAME ARENA TI REGALA INTERNET!

*Da oggi giocare in Rete è più facile, più veloce,
più divertente e più sicuro.*

*Attraverso una connessione SPECIALE,
permette ai propri utenti di giocare in Rete
su server dedicati ad una velocità spaventosa,
come non si era mai visto prima!*

**La più completa area DOWNLOAD della Rete:
Demo, Video, Patch, Skin, Mappe, Screensaver
e tutto quello che vi serve per essere "up-to-date"!**

DI CHRISTIAN PETTINI

C-12: Final Resistance

Per tutti quelli che non sono stati abbastanza coraggiosi da arrivare alla fine del gioco da soli, Planet Playstation offre la soluzione completa. Ma quanto saremo bravi? E quanto vi vorremo bene? Forza, non avete più scuse per non arrivare in fondo.

MISSIONE 1

OBIETTIVI:

- Trovare l'avamposto e la pattuglia dispersa
- Riattivare l'energia alla

stazione ferroviaria

- Curare il soldato ferito
- Trovare esplosivi e detonatore
- Distruggere il blocco che impedisce l'accesso all'avamposto
- Liberare i civili intrappolati
- Liberare Recon 1
- Distruggere ogni traccia di presenza aliena nell'avamposto

Dopo che la **navetta** se ne è andata, seguite la strada fino a che non arriviate a una grande **porta**, dove due alieni vi piomberanno addosso. Uccideteli con la vostra lama ed entrate nella costruzione da cui provenivano. Dentro troverete una **machine gun**:

attrezzatela e uscite dalla porta. Seguite la strada e vedrete il filmato di una torre di comunicazioni che è stata distrutta e ora blocca il sentiero alla vostra destra. Imboccate la strada alla vostra **sinistra** e fate fuori gli alieni. Seguite la strada, sparando agli alieni che incontrerete e raccogliendo le munizioni che gentilmente vi lasciano. Dirigetevi alla

Central Station sulla **destra**. Sbarazzatevi degli alieni di fronte a voi e dei due sui ripiani superiori.

Ascoltate il **messaggio** e poi usate il save point sull'altro lato della stanza.

Girate a **sinistra**, quindi uscite dirigendovi verso il vagone della monorotaia e prendete lo **scudo**. Tornate nella parte principale della stazione e girate a **sinistra**, quindi spingete il **barile** fin sotto la scala e arrampicatevi. Incamminatevi verso la fine del percorso e questo crollerà. Scivolatelo giù, girate a **destra**, uccidete gli alieni e prendete le munizioni. Premete entrambi i **pulsanti del generatore** per ridare energia alla stazione. Riattraversate il percorso, ma prima di farlo sparate alla **scatola di ricordo**, in modo da elettrificarla. Tornate alla monorotaia ed entrate nel **vagone**. Durante il tragitto, usate lo scudo per proteggervi dal vapore.

Quando siete arrivati, parlate con il soldato ferito di cui ora avete bisogno per trovare un medibox. Attraversate il vano della porta e arrampicatevi oltre gli **armadietti rovesciati**. Sparate agli alieni e discendete il corridoio. Alla fine girate a **sinistra**, sparate agli alieni e prendete la **keycard**. Giratevi verso la stanza sull'altro lato della scrivania e prendete il medibox. Riportatelo indietro al soldato ferito e lui vi darà un'altra keycard.

Tornate alla stanza dove avete preso la prima keycard e usate quella che vi ha dato il soldato con la porta. Entrate e prendete energia e munizioni. Ora usate l'altra keycard con il campo di forza alieno. Sparate al droide di sorveglianza alieno (Alien Surveillance Droid: **ASD**) e ai due alieni, quindi usate il save point. Salite la **scala** alla fine e sparate agli alieni di sotto. Scendete la scala e usate il save point. Il vostro prossimo obiettivo è salvare alcuni civili. Sparate a tutti gli alieni, quindi ascoltate i **messaggi** che riceverete. Usate la vostra lama sul **corallo alieno** che ricopre la scala e salite verso la postazione del cannone, uccidete tutti gli alieni e prendete la keycard. Usate la postazione del **cannone** per sparare a qualunque alieno appaia sotto. Scendete e prendete un'altra keycard. Usate la vostra lama sulla porta ricoperta dello stesso corallo alieno delle scale e usate la keycard con essa. Quindi usate la keycard aliena con il **campo di forza**. I civili vi daranno un po' di esplosivo. Uscite e usate il save point, quindi tirate avanti scendendo lungo la



strada, sparando a qualunque alieno vediate. Girate a **sinistra** ed entrate nel **parcheggio**. Sparate agli alieni e vedrete ciò che è rimasto di Recon 1 dietro a un campo di forza. Andate oltre, dove c'è una **A** sul muro, e un alieno attraverserà la porta: sparategli e attraversate l'ingresso. Scendete le **scale**. In fondo, stecchite l'alieno e prendete la keycard, quindi premete il **bottono** e risalite la rampa. Se l'ASD vi becca il campo di forza verrà ripristinato, perciò fate attenzione a mantenervi fuori del suo campo visivo. Quando vedete alcuni **massi** che sembrano poter essere scalati saliteci sopra e vi ritroverete di nuovo in cima. Usate la keycard aliena con la card machine per liberare Recon 1, e loro vi daranno il **detonatore**. Uscite dal parcheggio, tornate al save point e usate gli esplosivi con il blocco. È tempo del boss, adesso: bisogna distruggere un **tank spara-razzzi** alieno. L'idea migliore è di stringersi dietro allo scudo per correre alla postazione del **cannone** con cui tartassarlo finché non viene distrutto.

MISSIONE 2

OBIETTIVI:

- Scortare senza correre rischi i soldati alla ammo stash
- Entrare nel bunker e recuperare l'implant del Generale Hammond
- Allineare il radar in modo che i codici dell'auto-distruzione possano essere inviati
- Incontrarvi con Grisham e Carter nell'area di controllo principale
- Riallineare le bobine energetiche e ripristinare la corrente generale nel bunker

Seguite i soldati e sparate a qualunque alieno si faccia vedere. I soldati si fermeranno e vi aspetteranno perché ripuliate l'area, quindi continuate. Quando avrete finito, i soldati se ne andranno e voi potrete entrare nella **ammo stash** per prendere energia e un Rocket Launcher (lanciarazzi). Uscite dalla ammo stash e andate oltre verso la **porta** con la keycard. Uscite dalla porta a **destra** e iniziate ad attraversare il **ponte crollato**. Non appena lo avrete attraversato un cannone comincerà a spararvi addosso, perciò andate giù e sparate agli alieni che si trovano là sotto, quindi scalate i **blocchi** per raggiungere l'altro cannone e con esso sparate a quello dalla parte opposta. Un tank alieno apparirà quando lo farete, perciò preparatevi nel migliore dei modi.

Scendete e dirigetevi all'ingresso del **bunker**, quindi inserite il **codice a colori** che si trova sulla card. Entrate nel bunker e usate il save point. Procedete giù per il **tunnel** e sparate a ogni difesa che individuate. Quando giungete ai **laser di sicurezza** attraversateli senza toccarli, altrimenti la porta si chiude e il pavimento si elettrifica. Entrate nella stanza successiva e sparate agli alieni, quindi fate attenzione al **tank alieno** che irrompe attraverso il muro. Correte nella piccola stanza con la **finestra** e utilizzate i controlli del cannone per distruggere il tank. Non distraetevi, perché gli alieni potrebbero spararvi addosso mentre usate i controlli del cannone. Dopo aver distrutto il tank uscite dalla stanzetta e sparate ai restanti alieni. Vedrete un filmato riguardante i piani degli alieni.

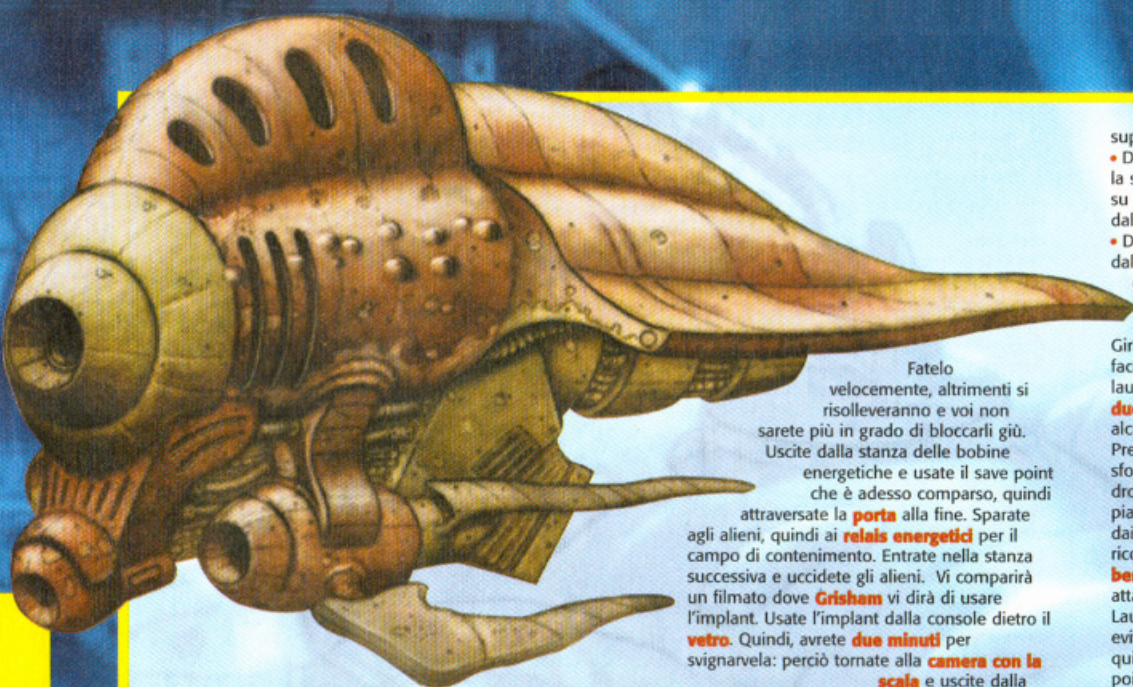
Attraversate l'unica porta aperta, salvate il gioco nella piccola stanza sulla **sinistra** e prendete nota delle coordinate scritte sulla parete: **297**. Quindi entrate nell'**ascensore**, che è subito dopo. Se cercate di usare il **satellite**,

vi accorgerete che non funziona perché ancora non avete inserito le coordinate, perciò scendete le scale e uccidetevi ogni alieno. Quando raggiungete il **terminal** per il puntamento lo troverete danneggiato, perciò inserite i numeri prima a **destra** e a **sinistra**, poi in quello **centrale**. Tornate sopra e attivate il **disco**.

Tornate all'hangar e girate a **sinistra** prendendo un altro ascensore per raggiungere il centro medico. Prendete il corridoio a **destra** e girate a **destra** alla fine per entrare nel medlab. Una volta dentro girate a **sinistra** ed entrate nella sala di osservazione per prendere alcune munizioni e una **Storeroom Key**. Tornate indietro all'inizio, usate la key con la porta e prendete uno scudo e un Alien Health 2.

Prendete l'altro corridoio e andate **dritti** finché non raggiungete una stanza con molti **letti**; prendete la Storeroom Key dall'angolo e usatela per aprire la **porta**. Raccogliete tutta l'energia e tornate indietro alla stanza con i crocevia. Girate a **sinistra** ed entrate nella stanza con le due casse e i due droidi della sicurezza, quindi mettete le **casse** alle porte dell'ascensore per impedire ai droidi di uscire. Entrate nel **Cryolab** e parlate con i soldati. Abbassate i due **riquadri** che non sono illuminati, quindi afferrate il **Cryotube**; trascinatelo al medlab e mettetelo nel riquadro attivo, quindi premete il **pulsante**. Tornate al Cryolab e parlate con i soldati che vi daranno una keycard. Ritornate al crocevia e aprite la **porta** con la keycard, quindi entrate. Prendete l'energia, usate il save point e sparate a qualunque alieno vi capiti a tiro, quindi salite la scala. Lanciatevi **in avanti** attraverso i laser dentro la prossima stanza. Girate a **sinistra** e troverete la stanza che contiene le **bobine energetiche**: riallineatele.





Fatelo velocemente, altrimenti si risolleveranno e voi non sarete più in grado di bloccarli giù. Uscite dalla stanza delle bobine energetiche e usate il save point che è adesso comparso, quindi attraversate la **porta** alla fine. Sparate agli alieni, quindi ai **relais energetici** per il campo di contenimento. Entrate nella stanza successiva e uccidete gli alieni. Vi comparirà un filmato dove **Grisham** vi dirà di usare l'implant. Usate l'implant dalla console dietro il **vetro**. Quindi, avrete **due minuti** per svignarvela: perciò tornate alla **camera con la scala** e uscite dalla porta dell'**hangar**.

MISSIONE 3

OBIETTIVI:

- Avanzare attraverso la città per incontrarvi con Carter
- Rifornire di carburante l'autocarro per aiutare i dispersi membri della Resistenza
- Usare l'instabile costruzione fatta con le casse per riparare il ponte crollato
- Uccidere i flyer alieni per permettere all'autocarro di mettersi in salvo
- Mettere fuori gioco le torrette che ricoprono l'area del ponte
- Trovare il modo di eliminare le difese del mall
- Continuare attraverso la città, e incontrare Carter
- Raccogliere e usare l'override code per resettare il computer del parco
- Incontrare Carter nel seminterrato per ricevere le istruzioni
- Irrompere nella roccaforte aliena e impadronirvi della sorgente energetica aliena
- Incontrare i soldati della Resistenza nel secondo blocco di torri
- Distruggere i flyer alieni che vi attaccano
- Disattivare i generatori di riserva degli edifici per riuscire a oltrepassare i cavi elettrizzati, quindi usare la gru per

superare il muro di cinta

- Distruggere gli alloggiamenti per recuperare la sorgente energetica aliena, quindi metterla su un nastro trasportatore per portarla fuori dall'edificio
- Distruggere la porta principale per evadere dalla recinzione, quindi incontrare Carter
- Uccidere tutti gli alieni che vi attaccano e proteggere la sorgente energetica aliena

Girate a **sinistra** e procedete lungo la strada, facendo attenzione agli alieni con i rocket launchers. Quando raggiungete l'edificio con **due telecamere** all'esterno, entrate e cercate alcuni soldati che hanno bisogno di aiuto. Prendete il **battery pack** e attraversate la porta sfondata per vedere l'**autocarro**. Distruggete i droidi, quindi spingete l'autocarro sulla piattaforma e usate il battery pack. Ritornate dai soldati, che vi ringrazieranno ma vi ricorderanno che hanno ancora bisogno di **benzina**. Tornate fuori e un flyer alieno vi attaccherà: abbattetelo con il vostro Rocket Launcher. Dirigetevi verso il ponte crollato, evitando il fuoco dei cannoni. Andate giù e quindi correte verso il fondo della schermata e poi arrampicatevi sulla scala sulla **destra**. Attraversate la porta e sparate all'alieno che controlla il cannone. Oltrepassate la porta successiva e uccidete l'alieno preposto all'altro cannone. Riscendete nell'area sotto al ponte e spingete la **cassa** che era in fondo sopra, in modo che sia vicina all'altra. Riscendete la schermata e salite la scala a **sinistra**. Salite al cancello e prelevate il **Fuel Can** (se volete aprire il cancello per qualunque ragione, la key è posta sotto la **rampa** su cui avete messo l'autocarro; premete il pulsante per farla sollevare). Tornate indietro e spingete la cassa nel **fosso**, poi spingetela verso le altre per andare a formare un ponte. Ritornate all'autocarro, usate il carburante e parlate con i soldati, quindi seguite il percorso che l'autocarro prende. Andate sopra evitando le telecamere, e usate il save point. Riscendete e attraversate il **passaggio nel muro**. Spostate la cassa contro la parete e scivolte nel **condotto di ventilazione**. Andate a **sinistra** e scivolte nella prima stanza che incontrate. Prendete le yellow e le blue alien spores. Tornate nel condotto e ripetete il percorso che avete fatto all'andata fino a che non raggiungete una svolta a **destra**. Prendetela e, quando arrivate a una rete di **filì metallici**, combinate le yellow e le blue alien spores per corroderla. Scivolte giù e prendete la **lift key**, quindi spingete la cassa verso il condotto ed entrate. Strisciate per la lunghezza del condotto e scivolte nella stanza successiva. Eliminate gli alieni e aprite la porta per ritrovarvi di nuovo all'**entrata principale** del parco. Andate all'ascensore fra le scalinate ed usate la lift key. Usciti dall'ascensore girate a **sinistra** ed entrate nella camera in fondo per prendere i **mail override codes**. Ritornate nel corridoio e attraversate l'altra porta per incontrare il mall technician che vi darà la **master keycard**. Tornate all'**ascensore** e attraversate la stanza con la **sezione circolare** rialzata. Strisciate indietro attraverso il condotto di ventilazione alla stanza precedente e utilizzate la master keycard con il campo di forza. Immettete il codice a colori che si trova sulla card nella console. Abbandonate immediatamente la stanza, altrimenti inizierete a perdere energia a causa del freddo. Tornate all'entrata principale del parco e uscite. Sparate agli alieni e cercate la **gru**. Quando l'avete trovata, usate la lama per rimuovere il corallo alieno. Entrate nell'edificio, quindi scendete le scale per incontrarvi con **Carter** che vi darà la **staircase key**. Tornate al pianterreno e usate la staircase



key per aprire la porta. Salite le **scale** ed attivate la gru facendo in modo che si allinei con la porta sulla **destra**, quindi attraversate. Entrate nella seconda stanza e prendete l'alien health. Quindi protendete la cassa sopra la gru in modo da poter salire sulla piattaforma con la scala.

Fatelo e prendete l'**alien health 2** da dentro la stanza, quindi scivolte attraverso il **foro**.

Muovete la gru in modo da posizionarla davanti alla porta sulla **sinistra** e salitele in cima. Salite la scala e sparate agli alieni nella camera, quindi correte su per le scale.

Prendete i rockets e fate esplodere il mezzo aereo. Una volta distrutto usate le parti cadute del tetto per salire in cima. Camminate oltre la torre caduta per raggiungere l'altro edificio, quindi scivolte nel foro. Scendete le scale e parlate con il soldato. Attraversate la porta e girate l'angolo dove trovate un save point.

Tornate al luogo dove si trova il soldato e scendete le scale. Mettete la gru sopra l'**acqua** e saliteci sopra, quindi scendete e premete l'**interruttore** per togliere l'elettricità. Tornate dal soldato e attraversate dove sono le **grate**.

Il soldato quindi attiverà la gru.

Quando atterrate nella stanza, immediatamente sparate agli alieni e uscite, sparate alla **torretta** attaccata alla parete e dirigetevi giù verso l'ingresso. Se verrete beccati dalla telecamera potreste venire attaccati da alcuni droidi, perciò tenetevi lontani dal suo campo visivo. Proseguite verso l'ingresso e sparate all'alieno che lo sta attraversando, quindi prendete la sua gate key.

Usatela per attraversare l'ingresso. Vi si presentano ora due **casse** e quattro **high-power steam jets**.

Spostate la cassa di **sinistra** di fronte al primo jet. Quindi spingete la cassa di **destra** nel secondo jet e spingetelo contro l'apertura per i jet. Ora tirate la prima cassa verso il terzo steam jet e spingetelo verso l'apertura. Ora tirate l'altra cassa sul percorso dell'ultimo jet e sarete liberi di andare avanti.

Un alieno aprirà l'ingresso, perciò sparategli e passate oltre. Voltate l'angolo e guardatevi in giro per trovare la **torretta a muro**. Dirigetevi verso l'area aperta e riceverete un messaggio che vi avvisa del fatto che avanti ci sono le **mine**.

Usate la **vista in prima persona** per vederle e camminateci attraverso. Fermatevi molto spesso per essere sicuri di non camminare troppo vicini a qualche mina. Dirigetevi alle **casse**, saliteci sopra e dirigetevi all'estremità opposta.

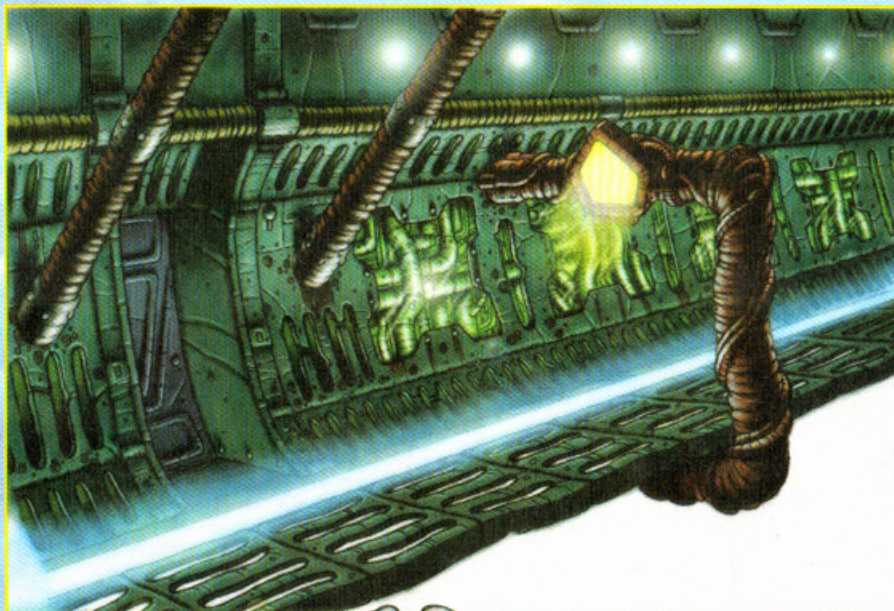
Eliminate i cattivi e correte oltre la nave aliena e sopra le scale. Entrate nella porta a **destra** e premete il **bottonone**, quindi scivolte fuori dalla **finestra** e attraversate la porta aperta. Usate il save point e salite le scale. Entrate nell'**ascensore**, quindi premete il pulsante e attraversate l'**airlock**.

Azionate i laser e spingete uno dei blocchi in modo che punti il laser alla struttura con il **blocco arancione** all'interno. Il vetro si romperà e voi potrete trascinare il blocco fuori e poi sopra un trasportatore sul retro della stanza. Dirigetevi attraverso la porta ora aperta e prendete **laser cannon**, **detonation pack** e altri giocattolini, quindi usate il save point.

Tornate quindi alla stanza dei laser e attraversate l'**airlock**. Entrate nell'ascensore e seguite il corridoio che gira a **destra**, quindi usate il **detonation pack** sulla porta principale. Attraversate la porta principale e attraversate la strada per andare a usare il save point.

Girate a **sinistra** e seguite la strada sparando agli alieni che incontrate sul vostro cammino. Continuate giù per la strada e prendete gli **shields** (scudi) sul cammino, quindi girate a **sinistra** e guardate il filmato.

Abbattete per prima cosa il **flyer**, poiché quello è la più grossa minaccia per la sorgente energetica aliena, quindi finite le truppe.



MISSIONE 4

OBIETTIVI:

- Usare il sistema ferroviario sotterraneo (la metropolitana) per arrivare al transport terminal alieno
- Scoprire cosa è successo all'unità dispersa, e ripristinare l'elettricità alla metro
- Irrompere nell'alien conversion facility building e trovare il Dr. Carter
- Liberare Carter e scappare dal laboratorio scientifico alieno

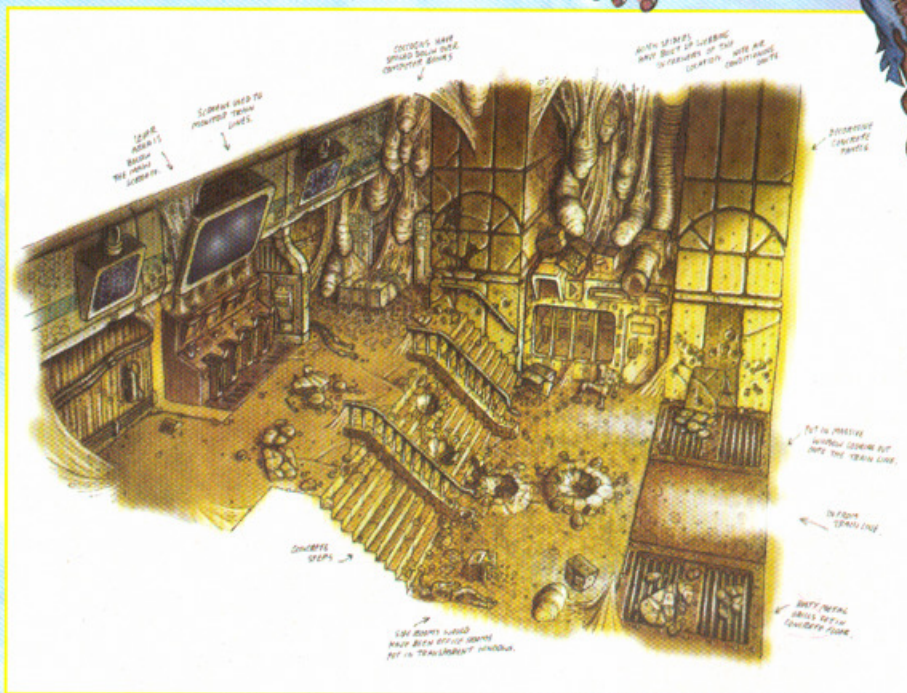
Procedete giù per il **tunnel** e sparate ai droidi, quindi prendete la **service door key**. Attraversate la **service door** e incontrate un soldato. Attraversate la porta e prendete gli items, quindi scendete le scale. Scendete lungo i **binari** ferroviari e girate a **destra**. Salite sulla piattaforma a **sinistra** e sparate al **ragno**. Scendete verso il fondo della stanza e prendete un po' di alien spores, quindi



arrampicatevi e salite le scale e raccogliete un poco di granate e poi il **blue regulator** da sotto le scale. Tornate indietro e girate a **destra** verso i binari e prendete la svolta a **destra**. Sparate al ragno e salite le scale. Prendete alcune spores, items e il **black regulator**. Tornate giù ai binari e girate a **sinistra** alla fine. Quando raggiungete il raccordo **C**, girate a **sinistra**. Salite sulla piattaforma e prendete il **green regulator**. Entrate nella camera a **destra**, uccidete i ragni e prendete il **battery pack**. Ora andate nella stanza dall'altra parte dei binari. Uccidete il ragno e prendete il **red regulator** dal ponte sulla **destra**. Quindi andate su per le scale e prendete alcune alien spores. Riuscite sui **binari** e continuate ad andare dritto. Quando raggiungete il **raccordo A**, girate a **destra**. Prendete la power room keypad e usate il save point. Usate il battery pack e la keypad con la porta ed entrate. Guardate a **sinistra** e raccogliete la points room keypad. Salite le scale ed inserite i regulators nelle corrispondenti **fessure colorate**. Premete i pulsanti sul pannello in questo ordine – **secondo, terzo, quarto, primo** – per ripristinare la corrente alla ferrovia. Da adesso non potete più camminare sui binari poiché sono stati elettrificati, perciò usate il **carrello mercantile** per recarvi alla points room, usate la points room keypad con la



agli alieni e correte su per le scale, oltrepassate il **ponte** e scendete sul lato opposto. Attraversate l'entrata a **sinistra** e salite le scale, poi attraversate la porta che vi trovate davanti. Fate fuori gli alieni e prendete il **red security bolt** e inseritelo nella console. Quindi, premete il pulsante sul pannello alla vostra **destra**. Noterete che i contrassegni sui pannelli corrispondono a quelli sulle casse. Andate oltre verso il **rosso**.



porta e sistemate gli **scambi**. Tornate al carrello e tornate da dove avete cominciato. Sul cammino, ricordatevi di entrare nella stanza vicino all'inizio che prima era inaccessibile (opposta alla stanza dove avete trovato il blue regulator) per prendere l'**alien plasma gun**. Quando raggiungete la fine, scendete dal carrello e il soldato vi aprirà la porta, perciò salite sull'altro carrello e andate avanti. Sparate

trasportatore e premete il bottone, con il quale eviterete che la prossima cassa venga riempita in modo che vi ci possiate nascondere dentro, ma siate sicuri che il contrassegno sulla cassa combaci con quello del pannello che avete schiacciato. Una volta che c'è una cassa vuota in cammino, tornate indietro al magazzino principale e dirigetevi al trasportatore con lo stesso contrassegno e

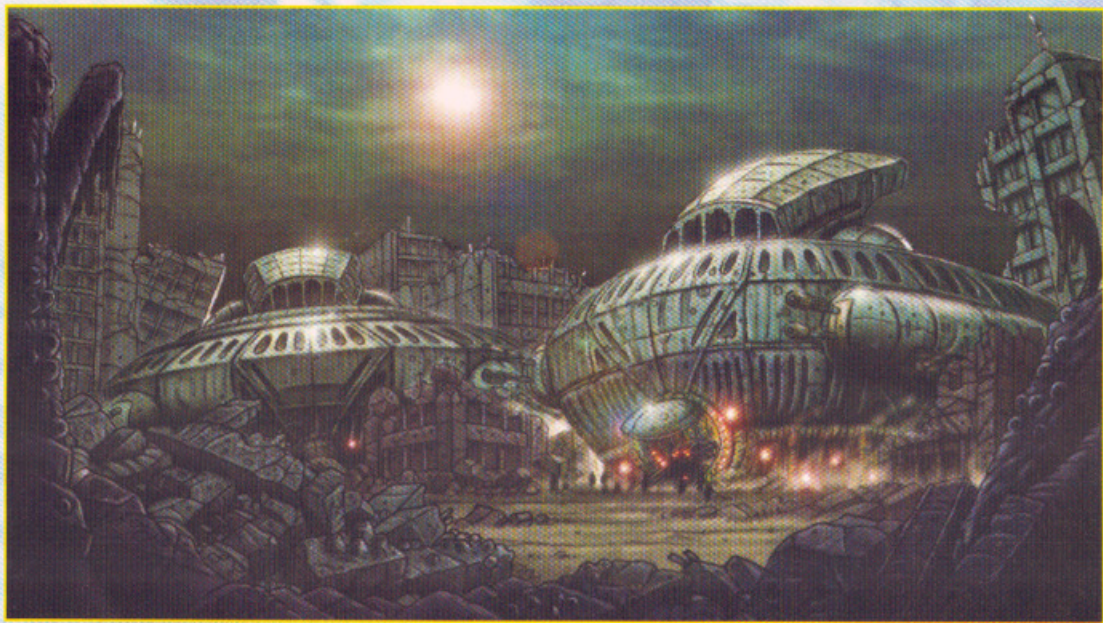
infilatevi dentro la cassa vuota. Uscite dalla cassa e usate il save point, quindi girate attorno al perimetro della **nave aliena** e premete il pulsante. Un **elevatore** scenderà nelle vicinanze; premete di nuovo il **bottono** e correte sull'elevatore prima che risalga, per essere trasportati nella nave. Girate attorno ai containers vicino alla porta sull'altro lato ed entrate. Girate a **sinistra** e arrampicatevi sulla scala. Afferratevi a un lato della cassa più vicina e saltatene giù sulla catasta di casse prima che venga inghiottita dall'apertura. Afferratevi alla prossima cassa che venga fuori dall'apertura vicino a voi e viaggiateci sopra per raggiungere la **catasta** vicino all'apertura dentro cui sparisce. Camminate all'apertura successiva e afferratevi a una **cassa** quando una appare e viaggiateci sopra per raggiungere l'altra parte della stanza. Scivolatene giù sulla **sinistra** delle casse e camminate verso la fine della fila per afferrarvi a un'altra cassa. Lasciate andare alla fila successiva e afferratevi a una cassa che viaggi verso **destra**.

Lasciatevi andare quando raggiunge una piattaforma e oltrepassate la porta. Scendete sul **pavimento** e prendete le blue alien spores dalla cassa vicino a voi. Nella cassa vicina a questa troverete alcune **yellow alien spores**, e nel container alla fine alcune **red alien spores**. Andate alla recinzione e utilizzate le yellow e le blue spores per corrodere la parte che dice 'rusted grill'. Attraversate la recinzione, ma fate attenzione alle mine. Usate la modalità di vista in prima persona e trovate una pista che giri loro attorno. Quindi scalate la recinzione alla fine. Sparate all'alieno e scendete dal muro. Andate a **destra** e due alieni usciranno dalla porta. Eliminateli e prendete la **Cyan Security Bolt**. Essa vi consente di entrare dalla porta da cui gli alieni sono appena usciti. Tuttavia, il modo migliore è di arrampicarsi sulla cassa ed entrare nel **bucco nel muro**, sparare agli alieni e prendere la alien keycard, da usare con il campo di forza. Salite la scala, evitate l'elettricità e scendete dall'altra parte. Premete il **pulsante** per interrompere **trasportatore** e **campo di forza**.

Tornate indietro e usate la **cassa** per raggiungere il ripiano in alto. Girate dall'altro lato della **recinzione** e sparate agli alieni attraverso gli interstizi, quindi scendete e prendete la **alien keycard**. Arrampicatevi, tornate alla stanza precedente e usate la alien keycard con il campo di

forza. Attraversatelo e usate il save point, sparate agli alieni e prendete l'entrata a **destra** da dove vi ritroverete in una stanza con **tre laser**. Aspettate che ciascuno si fermi prima di correre oltre, quindi premete il **pulsante** alla fine e passate per la porta. Uccidete l'alieno e andate nella stanza successiva, che contiene alcuni **macchinari** da oltrepassare. Alla fine della stanza premete il **pulsante** per fermare la produzione a catena. Tornate al **braccio centrale** e mettetevi in cima a esso, quindi attraversate l'**apertura nel muro**.

Strisciavetevi attraverso e girate a **destra**, quindi sparate agli alieni. Scivolatene nella stanza e andate oltre, verso la **power regulation console** (console di regolamentazione del flusso energetico). Spingete il logoro regolamentatore



del flusso nel vano della porta. Premete il pulsante della **freccia destra**, così che il braccio smovente vada tanto al di sopra quanto più possibile, quindi premete il **pulsante centrale**. Muovete il logoro regolamentatore di flusso verso **sinistra** fino in fondo, quindi tornate indietro nel condotto e lasciate lo stabilimento ripercorrendo la stessa via da cui siete entrati. Il campo di forza oltre l'altra porta dovrebbe essere disattivato adesso, perciò attraversatelo. Attraversate di corsa la **seconda stanza** e premete tutti i pulsanti per svuotare i **serbatoi**, quindi attraversate quello centrale. Prendete il tunnel a **destra** e scendete nella camera sottostante. Sparate agli alieni e prendete il **green security bolt**. Inseritelo nella **slot verde** e salite la scala, quindi attraversate l'apertura. Scendete sul **pavimento** e usate il save point.

Usate gli elevatori per portare una cassa sull'altro lato per raggiungere le **scalette**. Salite per prima la scala più lontana dall'elevatore nel lato con due scale e attraversate l'apertura. Sparate agli alieni e scendete a prendere la **red security bolt**. Risalite la scala e poi tornate all'ultima stanza. Ora salite la scala sull'altro lato della stanza e attraversate l'apertura. Sparate agli alieni e scendete a prendere la **yellow security bolt**. Tornate nella stanza principale e usate la cassa per raggiungere di nuovo la scala dalla quale avete raggiunto per prima questa stanza. Tornate alla stanza con gli slot per le security bolts, e mettete i bolts nelle loro rispettive fessure. La porta alla **destra** si aprirà permettendovi di entrare. stecchite gli alieni alla vostra sinistra e destra e prendete la red security bolt. Trovate la cassa che si muove e saliteci sopra per



raggiungere l'apertura del

condotto.

Camminate lungo

esso finché non scendete giù. Sparate a tutti gli alieni e prendete le **blue security bolt** e l'alien keycard. Usate quest'ultima sul campo di forza e tornate alla cassa. Spingetela all'altra fine della strada, dove troverete una scala che ha bisogno di una scala sotto per salirvi sopra. In cima troverete alcuni regalini simpatici. Usate la **blue security bolt** nella stanza dentro cui si trova il save point e salvate il gioco. Non dimenticatevi di riprendere la bolt con voi quando lasciate la stanza. Dirigetevi all'altra area e usate le red e blue bolts per la porta, ed entrate. Attraversate la **porta davanti** e schivate il **manipulator**. Nascondetevi dietro a qualcosa e fate fuoco su di esso, quindi evitate l'altro, che è leggermente più facile, e distruggetelo. Usate la visione in modalità prima persona e sparate al deposito dei **barili**. Questo ucciderà l'alieno dietro al vetro. Andate dove si trova e prendete la alien keycard; utilizzatela per il campo di forza sottostante e attraversatelo. Correte oltre la **torre centrale** e attraversate la porta. Vedrete un filmato di Carter imprigionato. Usate il save point davanti a voi, quindi girate dall'altro lato, sparate agli alieni e prendete la alien keycard e lo **ion cannon**. Usate la keycard per aprire la **porta** e sparate agli scienziati alieni. Guardate il filmato e preparatevi a un grosso scontro. La cosa migliore da fare è di girare attorno ai droidi da guerra mettendoci dietro, in modo che non



possano utilizzare le loro pistole e le altre armi montate frontalmente.

Attenti ai manipulators sull'altro lato e riversategli addosso tutto quello che avete. Per togliere di mezzo i droidi da guerra, sparate ai loro **power nodes**.

MISSIONE 5

OBIETTIVI:

- Difendere la base sufficientemente a lungo da mettere la sorgente di energia aliena on-line
- Riparare i sensori rotti
- Respingere gli attacchi dei flyer e distruggere il corallo che ha invaso le torrette
- Ritornare ad aiutare Carter: i laboratori sono stati attaccati
- Recuperare analysis data e comms device alieni dal laboratorio e tornare dallo scienziato capo
- Bloccare 4 condotti dai quali si spargono i vapori tossici di liquidi refrigeranti
- Riconfigurare la substatione da 10KHz a 20KHz, così che la sorgente di energia aliena possa alimentare i campi di forza difensivi

Lasciate la stanza e dirigetevi in basso lungo il **corridoio**. Attraversate la stanza successiva e scendete le **scale**. Entrate nella camera a **sinistra** e prendete le munizioni. Continuate giù per il corridoio e andate nella stanza successiva sulla **sinistra** e raccogliete il **sensor camera**. Entrate nella stanzetta e prelevate il **sensor dish** e il **sensor antenna**, quindi continuate giù per il corridoio e su per le scale. Attraversate la porta e sparate agli alieni. Correte su per le scale a destra ed usate il save point. Afferratevi a una cassa quando una passa oltre, viaggiateci sopra verso il lato opposto e saltate sul camminamento, quindi riparate il **sensore**. Prendete la porta di sotto ed eliminate un altro poco di alieni. Salite la rampa e liberate la **postazione del cannone** dal corallo alieno. Voltate l'angolo per prendere alcuni oggetti utili, quindi tornate giù alla rampa e usate la **cassa** per raggiungere il sensore nel muro e ripararlo. Prendete il corridoio a **sinistra**. Correte su per le scale e sparate al flyer alieno. Scivoliate fuori dal buco nel muro e sparate agli alieni, quindi salite la



scala e correte attraverso il passaggio. Usate il sensor antenna per riparare il dish. Tornate a dove avete rimosso il corallo alieno dalla postazione del cannone e distruggete il flyer alieno. Tornate a dove è iniziato il livello e guardate il filmato. Quindi tornate al laboratorio per parlare con **Carter**. Deviate a **destra** e attraversate la porta. Girate a **sinistra** e usate il save point, quindi andate all'elevatore un poco più in là. Scendete lungo il **corridoio** e girate a **destra** per ritrovarvi nel fondo della stanza con il **ponte crollato**. Prendete le **red alien spore** e continuate a discendere il corridoio. Sparate al **ragno** e prendete le **blue alien spore**, quindi spingete la cassa fuori dalla porta e mettetela nell'elevatore. Parlate con il soldato sulla destra, quindi dirigetevi giù per il corridoio. Girate l'area chiudendo tutte le porte e prendete lo **storage disk** dalla stanza con i **due buchi** nel pavimento. Andate nella camera

dove si trova il brute, e un soldato avrà aperto la porta per voi. Uccidete il brute e quindi usate la **internal lab keycard** per entrare nella piccola camera. Utilizzate lo storage disk per il **computer delle analisi**. Ora tornate da **Carter**. Sulla strada c'è una perdita di liquidi refrigeranti e voi dovete coprire i **condotti** con delle casse prima che l'ossigeno si esaurisca. Ci sono **quattro condotti** da coprire e sono facili da trovare: ovunque ci sia una cassa che si può spostare, lì vicino c'è un condotto da coprire e viceversa. Una volta fatto, tornate dritti da Carter. Una volta che il filmato è finito, tornate nell'area dove avete sistemato i sensori e attraversate la **porta dell'area Q**. Prendete il **red regulator** e il **blue regulator**, quindi estraete i regulators che erano già nelle macchine. Posizionate i red, black e green regulators negli slots in quest'ordine **da sinistra verso destra**. Guardate il filmato e uscite dalla stanza.

MISSIONE 6

OBIETTIVI:

- Scappare e recuperare armi e comms
- Trovare 3 security bolts necessari per attivare il ponte di campi di forza
- Uccidere l'Henchman
- Sovraccaricare i processori atmosferici per innescare la reazione a catena

- Interrompere l'afflusso di gas all'interno di entrambi i processori atmosferici



- Conquistare l'accesso alla sala controllo per sovraccaricare i processori atmosferici
- Trovare una via di fuga fuori dal conversion facility

È tempo di vendetta: hanno colpito il colonnello e hanno reso voi dannatamente più brutti di quanto non lo foste già. Prendete la **machine gun** e l'**energy blade**, uccidetegli alieni e uscite dalla stanza. Scendete per il **corridoio** ed entrate nella prossima camera.

Sparate agli alieni e prendete la **yellow security bolt**, quindi salvate il gioco. Usate la **yellow bolt** nella **console gialla** e attraversate la porta. Scendete per il

tunnel e

attraversate la porta. Eliminate gli alieni, ma state attenti ai raggi di energia. Rimuovete la **red security bolt** dalla console alla fine, quindi salite la rampa a **sinistra** e prendete la **green security bolt** dalla console. Salite l'altra rampa e oltrepassate la porta. Uccidetegli alieni e prendete la **magenta security bolt** dalla console a **sinistra**. Tornate indietro e prendete il corridoio a **sinistra**.

Ora siete nuovamente tornati nella stanza con i tre bolt slots. Usate la **red bolt** con la porta a **sinistra** ed entrate. Sul cammino, usate la **magenta bolt** con una porta per prendere qualche oggetto utile (potete anche farlo nel primo tunnel con la **green bolt**). Andate fino in fondo dove incontrerete alien assassini, che si sanno mimetizzare e hanno scudi molto efficaci, perciò utilizzate la vostra arma più potente per ucciderli. Uno di loro dovrebbe far scivolare una **alien keycard**, che voi userete per disattivare il **campo di forza** attorno alla **blue security bolt**. Prendetela e andate a **sinistra**, quindi prendete il corridoio successivo sulla **sinistra**. Prendete la **red bolt** dall'entrata del tunnel e salvate il gioco. Inserite correttamente i bolts colorati nelle slot e attraversate il ponte.

È tempo di uccidere quell'irritante henchman. Sparate agli alieni e prendete la alien keycard. Usatela per disattivare il campo di forza sopra al **pulsante**, quindi premetelo. Date un'occhiata sopra all'henchman e troverete un **power node**. Sparate a quello e manderete **Dan** all'inferno. Salite la rampa da dove Dan è

venuto e oltrepassate la soglia. Sparate agli alieni e passate la porta che si trova di fronte a voi. Uccidetegli alieni e i due brutes e prendete la **red security bolt**. Spingete la **cassa** che si muove alla porta e usate la bolt. Spingete la cassa in mezzo alla soglia ed estraete la bolt, così che la porta non si possa chiudere per l'ostruzione della cassa, lasciando voi liberi di passare quando volete. Usate il **save point**, aprite la porta alla fine con la bolt ed entrate. Spiacciate il ragno, quindi arrampicatevi sulla **ragnatela**. Camminate sul ripiano verso il successivo e attraversate l'apertura. Attenzione, perché potrebbero esserci assassini. Camminate lungo il **cornicione** vero la successiva ragnatela ed entrate nella apertura. Scendete e prendete la **yellow security bolt**. Riarrampicatevi e tornate indietro facendo esattamente lo stesso percorso al contrario.

Nella stanza successiva scalate l'ulteriore ragnatela ed entrate nell'apertura. Scendete e prendete un'altra **yellow security bolt**. Adesso tornate sempre indietro nell'area dopo Dan, prendendo la **red bolt** mentre procedete. Girate a **destra** fuori dall'elevatore e usate la red bolt per aprire la **porta**. Sparate agli scienziati alieni e raccogliete le munizioni, uscite e seguite il **corridoio** verso l'altra porta e usate le **yellow bolts**. Una volta dentro, usate la serie di pulsanti a **sinistra** per selezionare i **processori**, e la serie a **destra** per aumentare o diminuire la **potenza**. Riducete l'energia a tutto tranne che ai processori **blu** e **arancioni** e date a ciascuno metà della potenza così che si sovraccarichino. Oltrepassate ora la **porta** che si è appena aperta. Scendete e uccidetegli brutes. Spingete la **cassa mobile** su per la piattaforma con la console dei security-bolt e salite. Prendete la **magenta security bolt** e spingete la cassa alla piattaforma con la porta e salite. Uccidetegli alieni, quindi prendete un'altra magenta security bolt dalla console e oltrepassate la porta. Prendete tutti gli items e usate le due bolts per aprire la **porta**.

Salvate il gioco e preparatevi a incontrare il leader alieno. Uccidetegli i due commandos alieni, quindi muovete contro il capo in persona. Lui ha nella manica parecchi tipi di attacco, perciò continuate a muovervi e a prendere **energia** ogniquale volta vi serva. Se avete ancora un po' di **alien health** da parte, usatela nel momento in cui vi servisse. Quando il suo **scudo** diminuisce d'intensità, il boss si muoverà verso il centro per ricaricarlo: sparate agli **shield nodes** in modo che non possa farlo. Dopo che lo avrete ucciso, rilassatevi e guardate i **credits roll**.

K PC GAMES

LA GUIDA AL MONDO DEI VIDEOGAMES
CON 2 CD TUTTI DA GIOCARE

PREVIEW ESCLUSIVA!

MAX PAYNE

FINALMENTE IN ARRIVO
IL GIOCO PIÙ ATTESO
DELL'ANNO

RECENSITO!

ALONE IN THE DARK 4

L'ORRORE CI ATTENDE
NELL'OSCURITÀ

SPECIALE!

TOMB RAIDER: THE MOVIE

TUTTI I RETROSCENA DEL
FILM CON ANGELINA JOLIE

e inoltre...

ALLEGATO ALLA RIVISTA

Il K Disk con le 8 versioni giocabili di
Z-Steel Soldiers, Desperados, Legend Of Might &
Magic, Startopia, Offroad, FA-18 Korea Gold, Akimbo
Kung Fu Hero, Beach Head 2000.

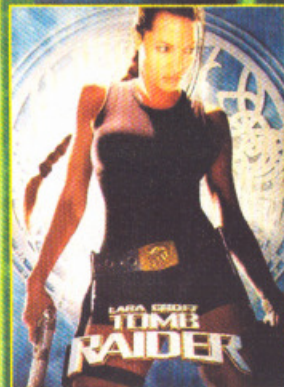
E inoltre l'editor di mappe per Red Alert e i tre trailer
cinematografici del nuovo film di Tomb Raider!

IN REGALO
QUESTO
MESE UN
FANTASTICO
GIOCO
D'AZIONE 3D

Urban
Chaos



IN UNA CITTÀ
INFETTATA
DAL CAOS VOI
SIETE LA
CURA



RIVISTA + URBAN CHAOS + DEMO GAMES
SOLO 12.900 LIRE

I migliori Giochi

PSone

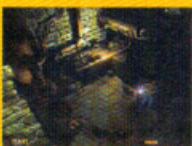
ISS PRO EVOLUTION 2



(Konami): semplicemente il miglior gioco di calcio di tutti i tempi, per qualsiasi tipo di piattaforma.

VOTO: 95
n°4/aprile 2001 pag. 24.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



(Infogrames): grafica e atmosfera strabiliante per un'avventura inquietante con molti risvolti horror.

VOTO: 95
n°6/giugno 2001 pag. 30.

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

(Eidos): grafica da urlo, filmati da sbalzo e situazioni 'piccanti' per uno dei titoli più interessanti degli ultimi tempi.

VOTO: 91
n°5/maggio 2001 pag. 28.

TIME CRISIS PROJECT TITAN



(Namco): il gioco ideale per sfoderare la propria pistola e far fuori un po' di terroristi. Necessarie mira e ottimi riflessi.

VOTO: 91
n°4/aprile 2001 pag. 28.

C-12 FINAL RESISTANCE



(Sony): uno degli ultimi grandi giochi per PlayStation; grande atmosfera e realizzazione tecnica di livello.

VOTO: 90
n°4/aprile 2001 pag. 32.

STRIDER 2

(Capcom): il sequel di uno dei giochi da bar di culto. Veloce, frenetico e molto divertente.

VOTO: 90
n°4/aprile 2001 pag. 41.

DANCING STAGE EUROMIX



(Konami): un nuovissimo simulatore di ballo, divertentissimo soprattutto se giocato in compagnia e con il tappetino. **VOTO: 90**

n°5/maggio 2001 pag. 38.

VANISHING POINT

(Acclaim): un racing game ricco di modalità diverse e realizzato con estrema cura.

VOTO: 90
n°5/maggio 2001 pag. 32.

FORMULA ONE 2001

(Sony): la storica serie di Formula 1 della Sony, aggiornata con tutti i piloti e le auto del campionato in pieno svolgimento.

VOTO: 89
n°6/giugno 2001 pag. 26.

FOOTBALL MANAGER CAMPIONATO 2001



(Codemasters): rivivete le emozioni del campionato appena concluso, dimostrando la vostra abilità come allenatori.

VOTO: 89
n°5/maggio 2001 pag. 36.

POINT BLANK 3



(Namco): tirate fuori la vostra pistola dalla naftalina e affinate i vostri riflessi con le divertentissime prove cui vi sottoporranò Don e Dan.

VOTO: 88
n°4/aprile 2001 pag. 36.

PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT



(Atlus): RPG adulto e piuttosto complesso che si avvale di una trama molto curata e coinvolgente.

VOTO: 87
n°6/giugno 2001 pag. 68.

TOY STORY RACER



(Activision): Buzz, Woody e tutti i buffi protagonisti del film di animazione si sfidano in una gara a bordo dei kart.

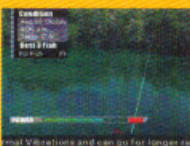
VOTO: 86
n°6/giugno 2001 pag. 40.

BREATH OF FIRE IV

(Capcom): un Gioco di Ruolo in perfetto 'japan style', per la gioia di chi senza tumi non vive...

VOTO: 84
n°6/giugno 2001 pag. 66.

FISHERMAN'S BAIT 3



(Konami): per tutti gli amanti dei simulatori di pesca, un titolo da giocare fischiettando la sigla di Sampei.

VOTO: 81
n°6/giugno 2001 pag. 44.

SIMPSON'S WRESTLING



(Fox Interactive): i protagonisti del cartone animato più seguito degli ultimi tempi alle prese con il wrestling...

VOTO: 70
n°6/giugno 2001 pag. 34.

Eccoli: sono i migliori giochi usciti negli ultimi tempi per PSX e PS2. Sono quei giochi che non possono mancare nella collezione di un giocatore degno di questo nome! Questa agile guida vi permette di valutare immediatamente quali titoli meritino la vostra attenzione!

Play2

NBA LIVE 2001

(EA Sports): la EA nuovamente a canestro, grazie a un titolo graficamente ben fatto e divertentissimo in multiplayer.

VOTO: 90
n°4/aprile 2001 pag. 58.

SILPHEED THE LOST PLANET



(Swing Entertainment): il vecchio e caro shoot'em up spaziale torna alla ribalta, grazie all'eccellente qualità di questo Silpheed. Una gioia per i nostalgici.

VOTO: 87
n°4/aprile 2001 pag. 65.

SUMMONER



(THQ): azione, strategia, magie e misteri... il tutto miscelato insieme per offrire un Gioco di Ruolo davvero interessante.

VOTO: 85
n°6/giugno 2001 pag. 59.

EXTERMINATION



(Sony): gioco d'azione che strizza l'occhio alla saga di Resident Evil, condandola

con abbondante presenza di creature disgustose.

VOTO: 83
n°6/giugno 2001 pag. 57.

F1 RACING CHAMPIONSHIP

(Ubi Soft): buon simulatore di Formula 1 che si avvale di un sistema di controllo curato ma penalizzato dall'assenza dei piloti della stagione in corso.

VOTO: 83
n°4/aprile 2001 pag. 59.

ATV QUAD FREESTYLE

(Sony): un simulatore di quad - che altro non sono che dei grossi tricicli con ruote enormi - frenetico, ben realizzato e molto divertente.

VOTO: 82
n°6/giugno 2001 pag. 60.

ZOE ZONE OF THE ENDERS



(Konami): filmati spettacolari e grafica incredibile, per uno sparattutto con protagonisti i fratelli minori di Gundam.

VOTO: 80
n°5/maggio 2001 pag. 54.

QUAKE 3 REVOLUTION

(EA Games): lo sparattutto più amato e celebrato per PC approda sulla PS2. Buona realizzazione e carichi eterni.

VOTO: 80
n°5/maggio 2001 pag. 57.

SKY ODYSSEY

(Sony): un simulatore di volo nel quale dimostrerete tutta la vostra abilità alla guida di svariati aerei (tra cui

perfino un UFO!).

VOTO: 80
n°6/giugno 2001 pag. 58.

SHADOW OF MEMORIES



(Konami): avventura che si avvale di un'attenzione esasperata alla trama e ai filmati. Lenta e praticamente priva d'azione, potrebbe rivelarsi una piacevole sorpresa per qualcuno.

VOTO: 80
n°5/maggio 2001 pag. 60.

UNREAL TOURNAMENT



(Infogrames): sparattutto di grande successo su PC, UT perde un po' del suo appeal nel passaggio sul Principe Nero.

VOTO: 78
n°5/maggio 2001 pag. 58.

FORMULA ONE 2001



(Sony): grafica strepitosa, cura del dettaglio esagerata e tutte le statistiche aggiornate. Peccato per il sistema di controllo...

VOTO: 77
n°5/maggio 2001 pag. 63.

L'elenco completo dei giochi recensiti lo potrete trovare sul nostro sito www.gamearena.it/planetplaystation



Dai un Nuovo Look al tuo Cellulare

Con Originali Loghi e Suonerie

CLASSIFICA SUONERIE 90Esimo Minuto Anastacia - Cowboys & Kisses Backstreet Boys - The call Beatles - Can't buy me Love Beatles - Let it Be Beatles - Yellow Submarine Luna Pop - Qualcosa Di Grande Bon Jovi - Thank you for loving me Britney Spears - Stronger Daft Punk - One more time Piero Pelu' - Toro Loco Darude - Feel the beat DestinysChild-Independent woman Eminem - Stan Ligabue - L'Odore Del Sesso Jennifer Lopez-Love don't cost a thing Antonello Venditti - Grazie Roma Lenny Kravitz - Again LimpBizkit - Rollin Alex Britti - Una Su Un Milione Madonna - Don't tell me Modjo - Lady Paola & Chiara - Viva el Amor Alexia - Ti Amo Ti Amo Robbie Williams - Supreme Jovanotti - Un Raggio Di Sole Sonique - Sky U2 - Stuck In a Moment West life - I Lay My Love on You		CODICI 480231 913263 913279 910134 407740 910194 480209 913150 913120 913130 480211 913137 913110 913160 480223 913174 480233 913045 913253 480212 913128 913040 913242 480213 913176 480219 913058 913282 913285		EVERGREEN • EVERGREEN Abba - Dancing queen Abba - Money Money Money Doors - Light My Fire Eric Clapton - Cocaine Frank Sinatra - New York New York Frank Sinatra - My Way James Brown - I Feel Good Pink Floyd - Money Rolling Stones - Satisfaction Steps - Deeper Shade of Blue ANNI 80 • ANNI 80 • ANNI 80 Blondie - Call Me Bob Marley - Is this love Bob Marley - Jammin Cyndi Lauper - Girls Just Wanna Have Fun Depeche Mode - Just Can't Get Enough Elton John - Your song Europe - The Final Count Down Frankie Goes to Hollywood - Relax Police - Every Breath You Take Queen - We Are the Champions U2 - Sunday Bloody Sunday U2 - With or Without You USA for Africa - We are the World Wham - Wake Me Up		CODICI 407201 407739 910403 910450 407314 910558 910715 911035 911096 911204 910230 910248 910249 910343 407277 910430 407619 910553 407620 407408 911352 911353 911400 407543		ANNI 90 • ANNI 90 • ANNI 90 Aqua - Barbie Girl BackstreetBoys - Back to Your heart Blondie - Maria Britney Spears - Baby one more time Cher - Believe Cranberries - Zombie Eminem - Guilty Conscience George Michael - I want your sex Guns n Roses - Sweet Child of mine Jennifer Lopez - Crazy Joe Cocker - You are so beautiful Madonna - Beautiful Stranger Madonna - Like a Virgin Madonna - Material Girl Michael Jackson - Thriller Oasis - Wonderwall Prodigy - Out of Space Ricky Martin - Livin La Vida Loca Robbie Williams - She's the One Simply Red - If you don't know me by now Spice Girls - Spice up your life Spice Girls - Viva Forever Sting - Every Little Thing She Does Tom Jones - Sex Bomb		CODICI 407601 407222 407239 407248 910301 407268 407299 910574 910604 407612 910743 407369 910876 910877 910930 910987 911049 911078 911084 911163 407453 407452 407458 407480		RITMI LATINI Lambada La Cucaracha Macarena Mambo Italiano COLONNE SONORE ATeam Flintstones Indiana Jones Happy Days Famiglia Adams James Bond Rocky Mission Impossible Pantera Rosa Simpsons Scooby Doo Star Trek Pretty Woman Titanic - My Heart Bolero The Full Monty		CODICI 407626 407563 407628 911142 407667 910488 910495 911285 407668 910497 911091 910504 407693 407698 407696 910515 911042 910528 910797 911264	
---	--	---	--	--	--	---	--	---	--	---	--	--	--	---	--

SCEGLIE CHIAMA 166 140 967

305208	202804	100190	303422	702166	309477	704893	704192	200590	704501
304355	702084	305076	702155	702160	201390	700565	704241	100219	100017
304420	302657	100008	702148	702168	100202	100423	704322	100263	304520
306522	100014	704378	702144	702167	100257	301018	100239	200597	201303
704511	304405	100105	702156	702154	100242	704903	704335	200004	100362
702054	100216	704377	702157	300953	100218	100162	201196	302557	300036
700303	200006	100358	702158	201181	201210	100155	304398	200002	202294
704583	704000	200105	702164	308477	100104	100121	702053	100282	100275
100011	309241	100036	702163	702152	201212	100196	702092	201155	704526
704536	100012	702152	702146	702159	704900	100365	301337	202226	

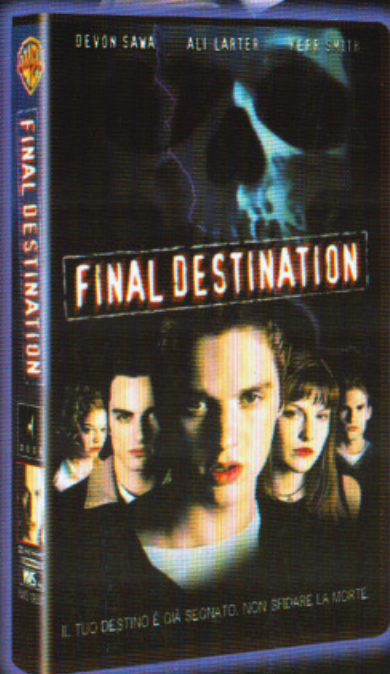
SCEGLI E CHIAMA 166 140 967

DEVON SAWA

ALI LARTER

KERR SMITH

FINAL DESTINATION



FINALMENTE
IN VIDEOCASSETTA!

19.900 Lire

Dal regista di "X-FILES"
una storia di premonizioni,
una sfida contro il destino
che terrorizza gli studenti
di un liceo.

Un thriller psicologico
ad alta tensione
che vi terrà
con il fiato sospeso

Disponibile anche in



www.warnerhomevideo.it



Distribuito da

